GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.238
定价9.80元

特别策划揭秘游戏业

不知不觉成了冤大头？揭露游戏业的谎言！

业界的暗面
谁在忽悠玩家？

全视角观察游戏界忽悠现象

主机又便宜了？玩家真能得到实惠？

降价中的猫腻

电软视点和你探索游戏业的新热点

无双！你还不给我跪下！

东京游戏展十大看点

游戏中的家族产业/游戏与粗口

特别推荐必阅好文

电玩迷不可错过！

解读游戏中的流行元素

游戏大俗套!!

电玩短小说

使命召唤4·双狙人

真·风神制作

「彻底攻略」

无尽隐秘

蓝龙PLUS

「游戏研究所」

火炎纹章·晓之女神

闪电十一人

口袋妖怪·白金

DVD

4.7G大光盘

80分钟视频满载

天上天下闪电霹雳大策划

第一届 编辑部恶搞格斗大赛（上）

DVD-ROM 豪华附送

《12人街霸》MD、SFC

双版本模拟器及ROM

《洛克人9》原声音乐火热送上

《FC 20周年音乐纪念》4CD完整版

PSP用主题41套/PSP用壁纸23张

电脑用壁纸48张

XBOXLIVE热作评测推介

城堡不速之客/神鬼寓言2酒馆游戏

1942联合打击/几何战争2

DVD新作报道

超级机器人大战Z/非洲/死亡空间

寂静岭 重归故里/FIFA09

DVD-电子阅读文档附送

NDS《节奏天国·黄金》隐藏要素/NDS《口袋妖怪·白金》彻底攻略/NDS《蓝龙Plus》全资料

NDS《马鲁王国人型公主》人物取得大法/NDS《载具王国DS》彻底攻略/Wii《疯狂农庄》彻底攻略

科普：Wii软件开发环境的搭建/特稿：十大最令人期待复出的游戏角色/特稿：五大最物美价廉的Wii游戏

2008年10月上 总第238期









降价！为抢滩日本市场血拼到底

微软的Xbox360在本世代主机竞争中取得的地位远非当初设想的一般。虽然发售日比PS3和Wii提早了差不多1年，但是目前的销售状况比起发售较晚的Wii来说少了一大截，尽管在2008年6月的时候全球销量突破了2000万，不过比起Wii的3000万依旧有很大差距。而PS3在MGS4等优秀游戏的带动下，销量比过去有显著增长，Xbox360相对PS3的优势逐渐缩小。

在如此不利的情势下，日本微软在9月初宣布将大幅下调Xbox360 Arcade（无硬盘的核心版主机）在日本市场的售价，降幅达到30%，可谓触目惊心。该主机在日本市场的原价为27800日元（约合255.49美元），降价后售价为19800日元（约合181.96美元）。除了Xbox360 Arcade降价外，另外两款机型，60GB版Xbox360（标配版）和Xbox360 Elite（精英版）也计划降价，但是目前还没有公布具体的降价信息。目前日本市场上这两款机型的售价分别为29800日元（约合273.87美元）和39800日元（约合365.77美元）。如果再降8000日元的话，那么也将成为与正规的PS3和Wii具有竞争力的价格。

Xbox360的价格在最近又一次下调，其日版价格已经明显低于Wii和PS3，受降价的影响，日本的Xbox360销售在最新的一个星期里出现了爆发式的增长，而美版主机的降价也已经开始。在新的价格战拉开序幕的时候，微软决心将自己的主机向所有的消费者普及，这对于任天堂和SCE都会造成一定程度的威胁。但是，Xbox360的降价将对电玩市场影响到什么程度呢？

□文/三问书屋

“甜点”背后的真相

——Xbox360降价秘闻与其中的内幕试析

19800日元对于日本玩家来说是个什么价格？稍微熟悉一点游戏市场行情的国内玩家也知道，这是现在一台PSP的标准价格。Xbox360的价格降到与PSP相同，无论从性价比还是主机成本来看，都已经接近“赔血本赚吆喝”的程度了。也就是说，只要你省下一台PSP的钱，就可以将带有存储卡以及6个街机游戏的简版Xbox360扛回家。假如不是Xbox在日本的销售一直维持低迷，估计微软也不会使出如此重手，以近乎残忍的方式砍掉自己主机的价格。为了在日本市场普及Xbox360主机，微软一直不遗余力地进行开拓。在认识到日本市场和欧美市场消费层面的巨大差别之后，微软越来越注重日本玩家关心的话题，推出了许多日式风格的游戏。近一段时间以来，在Xbox360版《薄暮传说》的带动下，日本的Xbxo360的销售已经出现了回升的迹象，这次降价将给原先一直在日本销售低迷的Xbox360带来一定的推动力量。实际上，在宣布降价之后，Xbox360的日版降价后一周的销量已经接近了Wii，比上一周增长了30多倍，不排除商人囤货和平行输出的可能。

目标！激发消费者的欲望

如果说Xbox360在日本降价是为了刺激疲软的日本市场，那么它在世界其他地区的价格又会有什么样的变动呢？今年有许多传闻说Xbox360将在全球范围内降价，而微软官方始终对这些传言予以否认。8月2日，专门统计游戏销量的VGChartz网站的成员拍到了某公司存货查询系统的屏幕截图，屏幕显示的内容验证了Xbox 360即将降价的消息，Xbox 360的价格将降低至199美元。虽然微软一直闪烁其词，但是到了9月5日，也就是日版360宣布降价之后没有几天，北美版的Xbox360也终于公布了最新的价格：带120G硬盘的精英版360降价到399美元，而60GB的标配版（代替已经停产的20G标配版）和无硬盘的街机核心版的价格分别为299与199美元。尽管还有十几美元的差距，但是目前美版Xbox360的价格已经与日版站在了同样的水平线上。

负责Xbox360市场销售的David Hufford在接受采访的时候表示：“199美元是一个关键的价位。”这句话是对美国民众的消费心理进行了十分深入的研究之后得出来的。任天堂为什么能够在这么短的时间内获得如此巨大的成就？除了游戏内容的趣味性，价格要素也是重要的一个环节。首先，要在传统消费群萎缩的今天开拓销路，就必须让更多的非玩家而不是核心玩家购买游戏主机和软件。而在非核心玩家看来，一台游戏机的价格高低可能是左右他们购买欲望的重要因素。正如Hufford所说：“当一个母亲来到商店，看见一台同捆游戏的主机只卖250美元，那么她可能认为这个东西实际上价值300。他们（指任天堂）在这方面做得就很不错。”微软从任天堂获得的成功中得到启示，决心把玩家群扩大到所有消费者中去，这就意味着从价格到游戏都向任天堂学习并且挑战。Xbox1代的玩家群体定位是“核心玩家”、“铁杆粉丝”，但是这几年来的事实表明粉丝们虽然忠心，但是他们的钱包是无法与众多非核心玩家的潜在市场相比的。在严酷的市场竞争中，究竟是选择数量有限的粉丝还是选择

那些可以通过“宣传教育”而被拉进玩家群的非核心人士，任天堂已经做出了正确的选择，微软自然也不甘落后。怎奈Xbox360本身就是一台专门为核心玩家制作的主机，从操作方式到游戏的构成一时间还不能实现向全体人群过渡，在手里没有内涵牌的时候，微软只好打出降价牌，用低廉的价格来吸引更多的玩家，确保了当前利益之后再做下一步打算。

Xbox360的降价牌在这个节骨眼上打出，正是时候。在降价之后，它具有的优势十分明显：首先Xbox360上的优秀游戏很多，跨越各个游戏种类。今后也不乏很多优秀的软件商为之开发作品。如果你是个传统的游戏玩家，那么360上已经有许多适合你的游戏了，而且现在买一台主机的价格也是三大电视主机中最便宜的。如果你平时喜欢从网上download各种HD视频，那么299美元的60G版360是一个不错的选择，而且现在这款主机还同捆两部游戏。如果你只是玩玩游戏，而不需要那么大的存储空间，那么199美元的简装版已经足够了。从精英版到简装版，3个不同价位的Xbox360给玩家们的选择是宽裕的。

内幕！降价其实不等于赔钱

那么，199美元这样的价格，能否使微软确保自己的利润呢？答案是肯定的。这个价格的吸引力，既可以从Sony那里争取一部分核心玩家，又可以在任天堂控制的休闲玩家市场中分一杯羹。从无双系列到《薄暮传说》，从《星海传说4》到《最终幻想13》，Xbox360不断吸引着原先PS系主机的玩家们，而新的体感控制器的引进，则表明Xbox360也想从任天堂那里挖到一定的墙脚。低价格带来的销量提升和潜在市场的扩大，正是微软所追求的目标。

另外一方面，降价当然会给微软的利润带来短期的影响。在降价之后，简装版Xbox360的价格比过去减少了20%，其他两版本的价格降低了15%左右。我们可以看一看这两三年来Xbox360主机的降价过程：在首发的时候，Xbox360标配版的价格为525美元，比 399.99美元的普通版贵24%左右。到2006年11月，微软实施了第一次降价，标配版降到323.90美元，另推出无硬盘的核心板，价格为280美元。此后Xbox360又降价2次，在采用了65纳米技术之后，CPU的成本节省了50%。最近（08年5月）推出的Jasper芯片技术使65纳米的GPU投入量产，这项新技术的投入使Xbox360的再次降价成为可能。

这些年来微软一直努力降低主机成本，在保持利润的前提下实现了价格的降低，吸引更多玩家。从2006年11月到2008年9月，这期间已经过了20个月，超过了“摩尔定律”的18个月。此时Xbox360的成本早已下降到06年11月时候的一半。这也是360主机在日本地区降价幅度大于北美，而微软依旧面不改色的原因。以现在的价格，要想让微软为360在成本上赔钱，还差得很远。如果各位不相信以上推断，我们可以看看Sony的PS3从06年底发售到现在的降价过程，就可以发现相同的规律：PS3从最初的将近700美元降到了现在的不到400美元。由此可见，在游戏机发展的今天，被一些人认为不再灵验的“摩尔定律”依旧发挥着作用。

David Hufford将199美元的价位描述成“Sweet Point”，如果直接按照字面翻译的话就是“甜点”。它的意思是说，消费者对于199这个价位的商品，会觉得性价比高一些，从而觉得买了这个东西是尝到了甜头。微软的主机降价，在Xbox发售近3年的今天，本来是一件很平常的事情，但是对于想要继续开拓市场，不仅仅满足于Xbox初代2500万玩家的微软来说，这次降价被赋予的意义远远超过了砍掉的几十美元。只要有了这个契机，微软可以让更多本来不接触游戏的人对Xbox360主机产生兴趣，从而像任天堂一样推动自己的主机销量。然而，一切真的会如此顺利吗？

危机！潜在风险与硬伤依旧

这个问题没有人能够迅速给出答案。首先，微软虽然在研发软件方面具有相当丰厚的经验，在资金上也有雄厚的实力，但是作为进入游戏界只有几年的新型的硬件商，微软在游戏机领域依旧是一个缺乏经验、容易冲动的年轻人。2001年到2005年的初代Xbox时期的微软初涉业界，虽然是初生牛犊，但是依靠着可靠的主机性能和众多优秀游戏，很快就成为上个世代主机大战的成功者。与之相比，任天堂的电视主机市场在那几年可以说是丧师失地，一溃千里。NGC不但在日本本土干不过PS2，在海外更是遭到了PS2与Xbox的双重夹击，可以说任天堂在N64时代还占据的北美的半壁江山，在NGC时代几乎被Xbox夺光了。“一个市场容不下三台主机”虽然并没有什么科学依据，但是这些年来游戏界的主机大战确实证明了这句话。

在3年前上个游戏世代结束的时候，PS2称霸，NGC崩坏，Xbox崛起，这样的结果使人们都认为任天堂将彻底在电视游戏市场收手不干。但是任天堂就在那时候重新思考自己的方针，毅然放弃了N64时代以来的“精品路线”，重新审视“落后技术的平行应用”这一宝贵的指导思想。只过了3年，任天堂凭借Wii，从NGC的废墟上重新站起来了。应该说Wii从机能上并不比NGC高出多少，只是因为游戏操作方式的改变，以及一大批对应这种操作方式的软件的推出，让很多从前基本上不怎么玩游戏的人也加入了玩家行列。首先任天堂确保了自己的市场，然后Wii的制作成本在这个世代中又是最为低廉的，卖一台赚一台。因此任天堂在软硬件方面都获得了丰厚的利润，这种成功是有多种因素在里面的，微软只从其中一个方面（价格）入手，首先能否确保自己的利润是一个问题，其次Xbox360的软件，即使重新定位到全体消费者，也比任天堂晚了至少2年。在这样的情况下，Xbox能否取得Wii一样的成绩，实在很令人怀疑。

Xbox360面临的另外一大麻烦来自它本身。长久以来，俗称“三红”的系统崩溃问题使无数360玩家为之头痛不已。自从该主机发售，Xbox360的三红问题就被许多媒体关注。玩家们在饱尝三红的痛苦之后，给它起了一个吓人的外号：“红色的死亡之环”（Red Ring of Death）。由于Xbox360的三红故障率一直居高不下，微软又一直没拿出什么切实的解决方案，只是把三红机的保修时间延长到3年，在这期间发生了故障的主机可以送回去免费修理。这种治标不治本的解决方案当然不会令玩家们满意，而且加装了改机芯片的主机是无法直接送回去修理的，所以玩家们私下也为修理和预防这一故障开动脑筋，想出了诸如风扇、水冷等预防三红的措施，但是这个问题的根源在于Xbox360主机在设计的时候存在的严重缺陷，以及负责生产部件和组装的工厂之间的不协调。微软为了压缩成本，把主机的零件制造分给许多不同的工厂去做，最后把机器拼凑在一起。这期间一个环节出现了问题，最后主机就会受到影响。购买360的玩家们天天提心吊胆，总怕自己的主机哪天玩的时候就会遭遇这样的问题，纵然360把价格降得再便宜，如果三红问题一天解决不了，玩家们就无法放心地购买主机，这对于微软来说是一个长久的祸患。

影响！期待带动下轮价格战

另外，针对Xbox360的降价，任天堂与Sony会做出什么样的反应呢？我们在这里只能分析一下这两台主机降价的可能性：PS3本身成本高于Xbox360，要降价的话不是不可能，但是需要面临更大的压力。目前40G的PS3售价为399美元，比降价后的60G的Xbox360高出100美元，没有什么价格优势可言。80GB的599美元显得更加昂贵，因此对于Xbox360的降价，PS3在近期做出降价的举动是有可能的，但是这样的话对于Sony来说是否得大于失，则需要仔细权衡。至于Wii，目前这台主机在全世界的销售形势一片大好，本来没有降价的需要。但是在Xbox360降价之后，Wii的249.99美元（同捆Wii Sports）相比最便宜版本的360也高出了50美元的价格。但是对于任天堂来说，且不论现在Wii是否需要降价，即使真的降价了，Wii的低廉成本也绝对不会担心在这方面赔钱。不论微软的此次降价能否引起新一轮的价格战，玩家们对于Xbox360的关注都会比以前增加很多。毕竟对于不少人来说，价格是影响消费的一个重要因素。

不论360降价会给其他主机带来什么影响，至少微软已经表示出要继续争夺游戏市场的决心，而且它的主要竞争对手还是任天堂。Xbox360在这次决心降价之后，必然会积极应战。至于任天堂和Sony到时候会采取什么措施，我们只能试目以待了。



Shane Kim

美籍韩裔，Xbox360事业的主推者。近几年来，他为了推广Xbox360主机作出种种努力，这次的降价促销策略，Kim也参与其中。

GAME SOFTWARE
电子游戏软件

GAME SOFTWARE
目录 CONTENTS 2008年21期 VOL.238

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



VIEWPOINT 电软视点

SPECIAL 特别策划

无双报道

全新栏目敬请关注

DVD-ROM 光盘内容

DVD影像内容

魅力抢眼秀
超级机器人大战Z / 非洲 / 死亡空间
寂静岭 重归故里/FIFA 09
XBOXLIVE热作评测推介
城堡不速之客 / 神鬼寓言2酒馆游戏 / 1942联合打击 / 几何战争2
火线点评
NBA LIVE 09 / 破相拳击 / 战锤 战场进军 / 阿斯特里克斯在奥运会

闯家点播台
特别策划：第一届
编辑部恶搞格斗大赛

DVD-ROM附送内容

主题壁纸
PSP壁纸23张 / PC壁纸48张
PSP主题41套
EMU游戏
SFC＆MD模拟器 / 12人街霸
游戏OST
洛克人9 / FC 20周年纪念
攻略文档
节奏天国·黄金 / 口袋妖怪白金 / 蓝龙Plus / 马鲁王国人型公主 / 载具王国DS / 疯狂农庄
特稿文档
十大最令人期待复出的游戏角色 / 五大最物美价廉的Wii游戏 / Wii软件开发环境的搭建

固定栏目＆特色专栏

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先)；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412
■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「高达00」



Focus on Game News VOL.238

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



事件 日本专讯 CESA10周年游戏开发者会议

本刊讯 日本CESA协会举办的日本最大规模面向游戏开发人员的洽谈会“CESA DEVELOPERS CONFERENCE(CEDEC”（CEDEC），于9月9日在日本昭和女子大学开幕，会期为时三天，包括业界多家知名厂商的代表参与了本次展会。

本次洽谈会由今年三月就任CESA副会长的KOEI公司首席执行官松原健二致开幕基调演讲《CESA的10年，今后的10年》，并举行了CESA10周年纪念活动。今年的会议从东京大学回到了原来的昭和女子大学，与10周年纪念活动一起昭示着“巨大变革的年代”。CAPCOM公司开发本部部长稻船敬二、SEGA公司《龙如》制作人名越稔洋、绰号“高桥名人”的HUDSON公司宣传部长高桥利幸等均于会议上发表了自己独特看法的公开演说。

编者按 在当年为了打破任天堂“独裁统治”而逐渐兴起的CESA协会，如今凭借着广泛包容性理念已经成为了日本游戏厂商的联合权威组织，今年TGS的表现更为值得期待。



↑高桥名人（左一）和与会的国际友人亲切合影。



←云集众多业内精英的游戏开发者会议是创意，思维，理念相互交融的大舞台。

软件 日本专讯 SEGA人气游戏新作《梦幻之星 ZERO》

本刊讯 随着PSP版《梦幻之星 携带版》的大热卖，SEGA也趁热打铁地公布了系列最新作的消息。以前几作采用相同类型的完全新作《梦幻之星ZERO》确定登陆NDS掌机平台，ARPG玩法与多人联机游戏依然是作品的卖点。

本款《梦幻之星ZERO》借助NDS触摸屏的独特功能，实现了更为便捷的玩家交流方式。运用触控笔，玩家们可以在下屏的写字板上自由手写文字，或涂抹各种图形，来向其他玩家表达自己的想法和意思，在紧张快乐的联机游戏中同伴之间可以更为随意地进行交流沟通，本作预定08年冬季发售。

编者按 PSP版《梦幻之星》让SEGA看到了这部悠久历史名作的全新价值，相信未来《梦幻之星》将会是SEGA重点发扬的一个品牌。

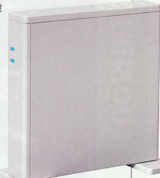


事件 日本专讯 任天堂官方网卡 9月18日正式上市

本刊讯 NDS与PSP的网络无线联机功能早已经成为了掌机游戏不可或缺的卖点之一，由此孕育而生的五花八门的无线网卡已经普及到越来越多玩家的手中。而在9月18日，任天堂公司终于发售了一款对应NDS及Wii平台的官方无线网卡，价格为5800日元。

这款官方网卡正式名称为“**ニンテンドーWi-Fiネットワークアダプタ**”，可以很方便地接在PC电脑等情报家电上实现Wii与NDS的网络联机服务。与其他非官方网卡相同，网卡处于正常接续状态时，会运用自身的无线电波自动识别周围的网络环境，路由环境等，会自动切换连接模式，并且，根据官方所描述，本款无线网卡针对Wii与NDS平台的特性进行了特别优化，用户将更为高效高为便捷地与身处异地的朋友们进行游戏网络交流。本款网卡尺寸为21×104×100mm，重量约为135g。官方还透露将会有众多对应此款网卡的游戏出现。

编者按 随着任天堂“多元化、多人化”娱乐理念的不断深入，各种与游戏配套的网络器材需求也逐渐加大，非官方的产品都能卖得飞起，任天堂自己自然也不会放着钱不赚。



软件 国内专讯 《口袋西游 蓝龙》公测全面启动

本刊讯 2008年国产Q版网游巅峰力作《口袋西游 蓝龙》即将在本月正式开启公开测试，在经过封闭内测、不删档开放测试后，这款本年度人气最为火爆的网游大作将以全新的面貌呈现在广大玩家面前。



在本次《口袋西游 蓝龙》公测阶段，游戏将开放多种新鲜内容，除保持原有游戏特色外，全新的游戏世界观及各种要素丰富了游戏的内容。在游戏中，玩家达到一定的条件后便可召唤强大的守护神龙，职业的不同所召唤的守护神龙也有所不同，它们将成为你战斗、PK战的护卫者。玩家在游戏中可化身为龙型态，在天空中激战乱斗，体验自由飞翔天空激战的快感。玩家在游戏中所抓获的宠物通过《口袋西游》多元化培养系统的打造，即可强化为威力无比的守护神兽，它们的能力将随着你精心的呵护而增长。此外，游戏还新增了全新的天空之城场景，在其中玩家们将会展开更为惊心动魄的冒险。

沉睡千年的蓝色巨龙即将苏醒，四面八方的勇者开始汇聚，时间的沙漏开始流淌，大家的命运都将被改写……10月《口袋西游 蓝龙》公测之日敬请期待!

TOP 新闻直击

●微软方面透露，开发过《帝国时代》的Ensemble Studios公司将在《光环战争》游戏开发结束之后，因业务原因关闭，也就是说，《光环战争》将是这家曾风光无限的厂商的收山之作。

●SNK PLAYMORE公布了PS2平台新作《格斗之王2002UM》与Xbox360版《格斗之王98UM》，两作都将在08TGS上展出，前者将是以《KOF2002》为基础进行的强化重制作品。

●于日本地区发售的Xbox360《无尽隐秘》的首日销量达到了7万套以上，此成绩与前一个月的《薄暮传说》基本处于同一水平。



←本作发售后在玩家当中得到了褒贬不一的评价，不过作为一款原创作品游戏的素质已经很不错了。

●SQUARE ENIX公布了NDS版《超时空之匙》的发售日，本作将于今年11月27日发售，并且将在08东京游戏展上向公众展出。

事件 日本专讯 CAPCOM：我们的市场在海外

本刊讯 就在《怪物猎人》系列于日本大红大紫之时，CAPCOM公司在全球市场游戏项目上的表现似乎并不能让其满意。

在CAPCOM的官方统计中显示，在过去的两年间，已经有相当一大部分的游戏作品呈现出了地域销量差别过大的情况，并且很多都是欧美销量远大于日本本土的情况，像《失落星球》，欧美地区狂销了200万套以上而日本地区仅有15万套的巨大差别，超人气游戏《勇闯尸城》也在日本仅有5万套左右的可怜销量，北美却达到了130万的傲人佳绩，虽然从总体来说CAPCOM的游戏软件仍然在日本地区占有53%的市场份额，但像上述情况那样的美盛日衰现像还在不断扩大，再加上全球游戏市场像欧美化转移的趋势，公司必须要调整接下来的市场战略，未来一段时间内，CAPCOM将尽可能的增加欧美市场的投入力度，不管是增加欧美向的开发人员还是并购欧美的开发工作室，公司都将努力使北美销售份额提升到50个百分点，而欧洲至少要达到30%。



编者按 其实在RPG与“任式休闲”为主流的当今日本市场，风格比较偏向“火爆刺激”的CAPCOM游戏确实更适合欧美一些。

事件 美国专讯 X360年底促销降价送礼一个不少



本刊讯 即9月初微软公司决定日本地区Xbox360主机大幅降价后，美国地区微软主管Xbox业务的部门也随后宣布美版Xbox360也调整至最低配置199美元的低价位，此外，在美国的很多电器城及专卖店内还举行了各种各样的买机回馈活动，而微软官方也宣布了最新更新及新内容下载等服务计划，

在北美地区已达到1200万销量的Xbox360本次是跟随日本地区一同全面降低价位，不包含随机硬盘的ARCADE版主机降低了100美元达到了199美元新低，而配合降价促销各地卖场举行了形式各异的买主机送点数的超值捆绑销售活动，玩家只要购买一台Xbox360主机即可免费获得1600微软点的赠礼。此外，微软最新的系统更新与Live优化界面也在紧锣密鼓地准备中，即将在年底和玩家们见面，且已发售软件如《横行霸道4》、《光环3》、《质量效应》等作品的内容更新也很快就会通过XboxLive下载到千家万户的主机中。

编者按 北美是微软和Xbox360在全球最大也是最重要的市场，进一步稳固已经趋于稳定的市场是向全球其他地区扩展的基础，就算最终难以在日本占到便宜，微软至少也不会输。而且，已经有越来越多的日系厂商将重心转向欧美，维持住这片领地显得比以前更为重要。

软件 日本专讯 首款联机向作品《真三国无双 MR》

本刊讯 就在PSP版《大蛇无双 魔王再临》刚刚公布没两天的时候，KOEI公司又紧急公布了另一款新作《真三国无双MULTI RAID》，这款对应PSP的完全新作在很多方面都与之前的作品有所不同，均以多人联机为目标进行了全新设计。

根据官方的描述，本作将以任务制作为游戏的主要进行模式，接任务，攻城掠地，每次完成后皆可自由选择其他任务。游戏中将会收录系列作品包括大蛇远吕智在内的众多人气角色，并且都将以《真三国无双5》中的新造型登场，参与联机的玩家们能随自己喜好选择操作的角色相互搭配。另外，本作还将加入非常令人期待的新要素“真无双觉醒”。

编者按 看来光荣已经不满足于量产作品带来的收益，《怪物猎人》那样的多人联机互动市场也吸引了传统的无双本家，不知门槛更低受众人群更广的无双系列是否能在此领域闯出另一片天呢？

软件 日本专讯 PS3独占《龙如3》最新情报公开



本刊讯 SEGA公司今年早些时候公布开发的PS3新作《龙如3》近日公开了最新游戏情报，游戏的具体背景及制作人所要表达的意图等均得到了比较清晰的阐明，桐生一马将带着遥延续二代的故事进行他们充满传奇色彩的冲绳之旅。

在官方公开的情报中，系列制作人名越稔洋表示他对本次新作充满信心，作为系列主要卖点之一的现实真实性将更上一层楼，日本冲绳地区的风光将尽最大可能的还原在游戏中，实名店铺的数量将会是系列最高水平，去过冲绳的玩家将会极为赞叹游戏的真实还原度。此外借助新主机的机能和新技术，新作将实现前作无法比拟的超高流畅度，游戏中玩家几乎感觉不到任何的读盘时间，切入战斗时的无缝连接技术使打斗场面甚为火爆，并且所有的场景都可以自由进行调整。

编者按 《龙如》系列前两作的总销量已经超过了230万套，对于喜欢日本文化的玩家来说绝对是神作之一，三代将会是目前最为值得期待的PS3独占作品之一。

TOP新闻直击

●SCEH已于9月18日发售了港版新型号80G版PS3“PLAYSTATION3”，价格2800港币。电源为标准市电220V。

●SNK公布了两款格斗游戏新作《格斗之王12》、《侍魂闪》的PS3/Xbox360版发售日，两作分别为09年5月及6月发售美版，而日版发售日预计为今年年底。



●CAPCOM官方在给股东的年度报告中称，将来公司的游戏项目，将全部面向多平台开发，“独占”已成为过去时。。

●Q Entertazinment公司的PS3首款免费MMORPG游戏《天使之恋Online》于9月25日开始运营，PS3版与PC可共同游戏。

●CAPCOM公司在年度报告中表示，将于09年发售的《生化危机5》全球销量目标为230万套，《街头霸王4》则为目标170万套。

●SQUARE ENIX宣布《最后的遗迹》与《星海传说4》将于10月召开的TGS上由微软的展区内提供游戏的实机试玩。

●微软公司宣布，除了大幅降价外，Xbox360还将于年底进行买机送点数以及赠送更新包等一系列促销活动。

●根据TECMO公司的官方新闻稿显示，今年早先因加班费原因将公司告上法庭的员工已与公司达成了庭外和解，据称本次事件并未对公司造成多大实际影响。

●ECOLE公司宣布了街机平台格斗新作《月姬格斗 Actress Again》将于9月19日登陆日本地区的各大街机娱乐厅。

●THQ公司以黑帮为题材的动作游戏《黑道圣徒2》确定将于10月14日发售美版，日版上市日期则为12月4日。

●对应PS3平台的横版射击游戏《X战犯》将于10月份通过PSN平台提供下载，本作支持1080P与DS3震动手柄。

●Activision确定了FPS大作《使命召唤5》将于10月份提供XboxLIVE与PC的试玩版，暂时没有PSN平台下载的计划。

●Take-2公司确认了《横行霸道4》全球实际销量已突破1000万，用时为期4个月，以此为带动公司今年度收入达到了5180万美元。

●SCE公布了PS3平台独占新作《摩托风暴2》的发售日，本作将于10月27日发售美版，将首次使用“ONLY ON PLAYSTATION”的字样。



软件 日本专讯 PS3《白骑士物语》宏大的古之鼓动

本刊讯 在PS3上市初期就已公布的LEVEL5原创RPG游戏《白骑士物语》已经很久没有消息了，甚至曾传出本作已经停止开发的传闻，不过近日官方终于打破沉寂带来了作品的最新情报，让人再次对这款难产作品充满了期待。

游戏的正式名称已经确定为《白骑士物语 古之鼓动》，预定将于今年12月25日正式发售。LEVEL5社长日野晃博谈到，本作可以说是LEVEL5制作过的最为宏大的作品。游戏中包含的超多极为吸引人的要素将会是只有PS3才能实现的效果，其中的RPG元素将会超越一切现有的框架，玩家们将会体验到壮阔宏大的冒险体验，也将是PS3第一款超大型RPG游戏。



编者按 LEVEL5的游戏向来以精致、华丽、超多的游戏要素著称，精益求精的素质绝对值得期待。

事件 日本专讯 SEGA新作发表会

本刊讯 SEGA公司于9月16日在东京举行了“2008消费者新作发表会”，作为2008年东京游戏展前期活动，SEGA在此发表了2008年秋季至2008财年底的一系列项目计划，其中包括众多预定发售的游戏新作情报。

发表会由SEGA董事前田雅上，其公开了对应Wii平台的新作《428 封锁された涉谷で》的相关情报，预定将于东京游戏展上配送游戏体验版。SEGA国内CS事业部部长前田雅尚在演讲中肯定了本公司7月底发售的《梦幻之星 携带版》带来的销售佳绩，截止8月底本作日本地区的销量已经超过了70万套，借此时机NDS版新作《梦幻之星ZERO》将于今年12月25日发售。《龙如3》的制作人名越稔洋登台正式公布了新作情报，精心打造的本作将于2009年春上市。此外，新作发表会还公开了《不可思议的迷宫 风来的西林DS》、《光明力量 羽毛》等一系列作品的发售计划。



编者按 SEGA公布的这些作品中相当多的都是NDS游戏，《龙如3》的开发费用恐怕都要从这些低出高进项目中来提取。此外，SEGA近来的动作越来越多，游戏新作层出不穷，大有当年世嘉帝国归来的气势，期待TGS上其更出色的表现。



←这款作品汇集了日本演艺界的众多明星，著名声优大家明夫也在其列，喜欢日本文化的玩家要多留意东京展上本作的表现。

特报 日本专讯 《口袋妖怪 白金》疾速破百万

本刊讯 任天堂公司于9月13日发售的NDS软件《口袋妖怪 白金》在日本上市后引起了全国范围的大卖势头，仅在发售前两天，本作的实际销量就已经达到了96万7675套，加上预约的数量，本作成为了NDS史上最快突破百万销量的作品。

《口袋妖怪 白金》是享誉世界的怪物级软件的系列最新作，自从官方公布后即被抱以非常高的期待。在上市当天的9月13日至9月14日，仅仅两天时间内作品的销量就飞速递增，各大游戏专卖店都挤满了前来专门购买本作的玩家，除了现场销售的软件外，预先被预约的软件还没有全部被玩家取走，因此推定实际贩卖份数已经远远超过了100万套。另外本作发售当周，NDS主机在日销量达到了65万部的佳绩，而前作《口袋妖怪 珍珠钻石》的累计销量已超过了557万套。

编者按 妖怪就是妖怪，本次单版本就能如此迅猛的势头着实令人佩服，在日本，当年的孩子长大了仍然会玩口袋妖怪，他们的下一代更会子承父业。口袋妖怪粉丝将千秋万代永世长存。



←本作中的回复屋，依然是不收费的，玩家们可以无限使用。

→本作的战斗舞台依然和《钻石・珍珠》中的一样。



←本作的主题怪物吉拉地纳被召唤出来。

特报 日本专讯 X360日本大井喷 周间销量28681台

本刊讯 根据统计，自9月8日至9月14日的一周时间内，日本地区Xbox360的销售台数达到了前所未有的28681台，而前周销量仅为843台，这是Xbox360在日本上市以来销量递增最猛的一次。

这次销量猛增很大部分因素都与9月11日主机价格大幅下调有关，19800日元的售价已经低于同期Wii主机的价格，销量猛增的当周，一向处于销量榜首的Wii销量也只是和X360销量接近而已，且相差很小，而PS3仅有8100台的销量。对比上一周，Xbox360的在日销量提升了近35倍，如此大幅的差距在历史上都属罕见。Xbox360目前在日累计销量约为71万部。

编者按 降价与大作同时发力，效果就是不同凡响，只不过这种好调势头能维持多久目前还不太好说。



TOP业界声音



冈本吉起
Game Republic公司社长

“我对开发Wii与NDS的游戏抱有很浓厚的兴趣，并且非常想在上面制作一些向往已久的作品，我也曾与任天堂就此事进行过多次协商，但都在提交创意方案的时候被他们否决掉，也就是说任天堂对我的创意不感兴趣，甚至在我还没开始任何工作的时候就说不喜欢我的创意，以我们公司的规模，是无法单独为了一个未确定的项目抽调太多人手的，虽然我很想给任天堂开发游戏，但在这种情况下我实在没有办法。”

——以现在Wii和NDS的销量，恐怕没有人不想给他们开发游戏，但实际上任天堂对于第三方的要求是非常严格的，创意这种任天堂擅长的东西更是如此，冈本的游戏共和国要想获得老任的认可，还需要在多方面证明自己的实力。



吉田修平
SONY全球工作室总裁

“我们现在已经将所有包括硬件、成本和售价在内的准备工作做好了，具备更大硬盘空间的PS3将迎来年底及圣诞期间备受瞩目的大作热潮，这些都将在年内得以实现。而在明年，我们也准备了充足的软件阵容，如《暴雨》、《MAG》等，此外还有很多已公布或未公布的大作将在明年发售，我们为此保存了实力，我敢说，明年仍然会像今年一样是属于PS3的一年。”

——2008年是PS3的一年？是吗？不是吗？我想玩家们心里都有数。明年的PS3现在能说的出来的作品也只有《龙如3》和《最终幻想13》了，其他跨平台作品不在其列，但如果要像吉田说的那样成为“PS3”年，现在这点筹码很明显远远不够。



柿原康晴
新任TECMO公司社长

“SQUARE・ENIX给我们的时间实在是太短了，一周时间内很难就公司利益上进行细致探讨，而且根据收购内容来看能协商的余地非常小。相对来说KOEI给我们的时间却非常充裕，可以在很大余地上进行经营一体化方面的协商，而且和KOEI合作很有可能会提升我们公司的价值，因此我们最后决定放弃被SE收购而与KOEI进行合作。”

——不知和田洋一听到这番话会是什么心情，当初SE似乎是错误地估计了TECMO所面临的处境，更没想到光荣会横插一脚，他们近乎于通牒式的收购期限没有给予对方什么回旋余地，假如从一开始就能再缓和平等协商一些的话，也许TECMO不会像现在这样拒绝得如此无情。

软件 日本专讯 《怪物猎人3》最新情报释出

本刊讯 经过了长期沉寂后，CAPCOM公司终于公布了当家扛顶大作Wii版《怪物猎人3》的最新情报！全新的村庄城市，全新的狩猎地图，更新更全面的招式动作，都在此一举公开，游戏的发售日与价格依然未定。

本作运用了与之前系列作完全不同的全新游戏引擎，从画面到操作到整体风格全部都涣然一新。游戏新增了狩猎场景“孤岛”，茂密森林与深邃洞窟结合的这个场景独立于绝壁大海之中，其中还会有海中狩猎的特别场景，本作最具代表性的“海龙”就栖身于此，被称为海洋霸者的这只新怪物拥有巨大身躯与陆海两栖活动的超强能力，将会是新作中玩家们的最大敌人。猎人们的装备及动作也将大幅重新制作，全新的种类与全新的武器动作将突破以往的框架。此外，像烧肉这样的小细节也将变得更为有趣。本作预定将于08东京游戏展正式展出。



编者按 猎人们期待本作已经期待得太久了，以目前的情况来看新作已经成为了一款真正的“全新作品”，我们将会体验到超越以往任何一作的感动，以开发进度猜测，估计明年上半年我们就能等到新作的正式降临了。现在就看厂商能将本作发挥到一个什么新境界，希望不会辜负我们的期待。

软件 美国专讯 NDS《横行霸道 血战唐人街》

本刊讯 Take-Two公司的《横行霸道》系列一直是其最大的看家摇钱树，今年发售的4代在全球达到了超过1000万套的销量，让Take-Two暂时摆脱了EA的收购威胁，而作为全球最热销的NDS平台，也迎来了第一款新作《血战唐人街》。



→如此的美式漫画风格用在《GTA》上到是相当符合讽刺现实的风格

这款NDS新作与以前其他主机作品的写实风格有所不同，采用完全的卡通渲染方式表现，从背景到人物都有着很浓郁的美式漫画风格。不过游戏主题仍然未变，依然是以“现实、自由、暴力、罪恶”为其卖点，玩家仍然会在广阔的都市中展开属于自己的冒险。本作的游戏视角也很独特，采用像飞机摄影一样的第三人称俯视视角，游戏中的移动和打斗的场面都将以2D的方式操作进行。操作界面结合触摸屏幕可实现收发邮件、GPS定位及目标指定追踪等功能，游戏依然采用任务制的剧情推进方式，系列老玩家不会产生不适应的感觉。目前本作的发售日期暂时未定。

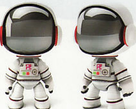
编者按 实在是难以想到NDS版的《横行霸道》会是这个样子，不过想来以NDS的机能特性，这种非常有“创意”的风格到是十分有趣。

事件 美国专讯 《小小大星球》促销 布袋娃娃礼品派送

本刊讯 被SONY寄予厚望的PS3独占大作《小小大星球》即将于10月21日发售，现在官方也已经开始了售前的各项准备工作，促销活动在北美地区已经准备就绪，其中一款以游戏中代表性的太空服版布袋娃娃为造型的小礼物颇值得注意。

这其实是SONY为游戏上市首周内购买或提前预约本作的玩家们准备的一项下载服务，玩家将可以收到SONY官方赠送的下载卡，并凭此从PSN平台将这款身穿太空宇航服的布袋娃娃下载到自己的PS3主机上，也就是说是类似虚拟偶像的东西。这个小东西设计得相当可爱，两头身的造型将戴着头罩的大脑袋突显得十分别致，让人有种想将之捏在手中的感觉。这项服务将在游戏发售首日开始，时间持续一周，看中想要的玩家可要留意了。

编者按 这也是SONY准备的众多礼物之一了，之前还有一款很精致的主题T恤公布，SONY为了这款独占新作可以顺利成功推广可谓不遗余力，希望本作能受到玩家欢迎。



事件 日本专讯 《卡片召唤师DS》日本全国大会预定

本刊讯 SEGA公司的NDS新作《卡片召唤师DS》即将于10月16日发售，作为游戏发售的前期预热，厂商公布了以本作为平台进行的全国对战大会，目前开始征集参赛选手，预定将于11月展开预选赛，决赛阶段将于2009年2月举行。



大赛正式名称为“ALL JAPAN CEPTER'S CUP 2008”，比赛形式不仅包括会场正式面联对战，还有通过Wi-Fi进行网络对战的场次。另外，曾于2008年8月秋叶原举行的“卡片召唤师 卡片艺术”展会，也将于9月28日举行第二届，除了展出历代1254张卡片艺术外，还将举行新作《卡片召唤师DS》的先行体验会。而且，当日SEGA还为与会观众准备了新作预约特典礼物。

编者按 游戏的前几作从SS土星时代开始就备受日本玩家们欢迎。几乎每年都会有与之相关的对战活动，本次DS版新作发售在受众群最广的DS主机上，希望可以为系列带来新的春天。

TOP新闻直击

●SCE确定，将于PS3发售的独占大作《小小大星球》的游戏开发工作已经全部完成，目前正在进行最后的压制与包装工作，作品将准时于10月21日登陆北美。

●根据统计，于9月18日发售的PS3版《信赖铃音 萧邦之梦》日本首日销量为2.2万套，约为原X360版首日销量的8成左右。



●CAPCOM公司宣布预定中的《街头霸王4》日本全国格斗大赛将于08东京游戏展上正式拉开预选赛帷幕，届时在10月11日及12日两天将有来自全国各地的格斗高手云集于会场展开角逐，本次大赛的决赛将于09年1月18日举行。

●KONAMI公司近日注册了一个名为“METAL GEAR SOLID EXISTENCE”的新商标，具体内容暂不清楚，不过根据猜测很可能是《MGS》系列的最新作或是资料片。

●KOEI公司公布了一款ARPG新作《怪物赛车》，本作融合了怪物收集、育成、赛车等各种要素，预定将于今年冬季发售，并将会有定期举行的官方Wi-Fi联机比赛。

●育碧公司公布了《波斯王子》的多平台新作《Prince of Persia》的具体发售日，游戏的家用机美版将于今年12月2日发售，欧版则在12月4日，而在明年初将会发售PC平台的简体中文版本。

●KONAMI公司公布了PS3/X360版《胜利十一人2009》的日版将于今年11月27日发售，售价为7980日元。

●SQUARE・ENIX公司宣布，正在开发中的NDS版《勇者斗恶龙9 星空守望者》将于2009年初发售，而本作在之前消息中发售时间最早为07年内，之后改为08年内，本次再次延期，由此看出游戏开发进程相当漫长缓慢。



↑这款国民神作让广大DQ饭等得太久了，真的太久了，期待其早日降临的一天。

●任天堂公司宣布本社今年的秋季游戏发布会将在10月2日举行，届时将有与Wii和NDS相关的重要信息发布。因任天堂不参加本届东京游戏展，因此本次发布会将主要公布今年年底几个月任天堂方面的瞩目作品。

●预定将于10月31日在中国上海举行的Press Start游戏音乐会近日公布了第二批演奏曲目名单，其中《ICO》、《旺达与巨像》、《恶魔城》中的经典曲目皆榜上有名。

暗荣！你该拿什么向无双玩家谢罪?!

无双！你还不给我跪下！

现今的无双系列早已沦落成为一种“镀金马桶”，KOEI恶劣的制作态度让广大核心玩家感到痛心。曾经无双火热之时，也是PS2主机的王牌软件系列，当年正是丰富的育成收集要素、高难度的战役和悠远的文化底蕴使得无双众们有口皆碑。但打江山难，守江山更难，千里之堤溃于蚁穴，因为创作思路遭遇瓶颈，加上成品偷工减料，使得辛苦建立的基业顷刻葬送。本文在此对“无双”大厦倾倒的原因做一个全面的分析。 □文/七曜

八年之恋，难分难舍

——解读“无双”与PS2的“恋爱史”

PS2主机发售于2000年3月4日，四个月之后的8月3日，《真·三国无双》初代便登陆于PS2，虽然首作的销量并不拔尖，素质平平，但毕竟这是“无双”与PS2的初恋。初次的尝试让KOEI探索出了无双制作之路，经过摸索后的改良，翌年《真·三国无双》系列的第二作再次登陆PS2，在前作基础上大幅进化的2代一鸣惊人，平稳的销量在数个月内突破百万大关。这是KOEI的家用机游戏软件首次突破百万，也正是2代的进化使得系列一跃成为PS2的王牌软件系列。从此，“无双”与PS2结下了不解之缘，随着2代猛将传、3代和战国无双销量屡创佳绩，无双系列也真正跻身于业界超一线大作的行列。不过毕竟是以历史为题材的游戏，在创意方面受到了很大的局限，在保持原有玩家群的同时，如何去开拓新的用户群摆在了KOEI的面前。2005年发售的《真·三国无双4》虽然销量很不错，但已经开始呈现出走下坡路的颓势。好象除了加入新的武将，无双已经做不出什么新意。终于，无双的颓败从4代猛将传开始……

《真·三国无双4 猛将传》可以说是自从无双系列到达巅峰后的首次滑铁卢，因为取消了更强武器的设定，加上缺少令人耳目一新的游戏模式，这作遭受恶评的同时，销量也一蹶不振。以自创武将为主打的想法其实很受玩家的欢迎。但与无双武将重复的招式，配件数量极为稀少使得玩家们意犹未尽，这样自己DIY出来的角色与其他玩家的重复性太高，建议以后无双系列出DIY角色能多借鉴一下《灵魂能力3、4》的诚意，有诸多配件供玩家自行选择，玩家利用自己的创造力来天马行空，建造出令人匪夷所思的角色。相比之，次年2月推出的《战国无双2》倒是一部值得可圈可点的优秀作品，其实品质源于制作诚意，战国系列自诞生以来一直是KOEI要力保的金字招牌，目前的状况是“三国已败、战国犹在”，虽然战国系列的起点本来就比三国的高，但从两个系列的很多细节上可以看出KOEI还是对自己本国的历史特别用心去制作。

毕竟三国系列是PS2版无双的源点，我们在指出它不足的同时也应该多用包容和理解的态度来看待问题。可惜4代还算是三国系列3年多来口碑最好的一作，去年11月推出5代毁誉参半、褒贬不一，看来KOEI的改革还不够成功和彻底。如果说4代是三国系列的分水岭，那么《战国无双2》就是整个无双系列的纪念碑，因为从本作推出至今，无双系列就再没有一作能称得上优秀的作品发售，今年是KOEI成立30周年，KOEI并没有拿出什么重量级作品。我们来看看吧，《高达无双》、《无双OROCHI》、《战国无双2猛将传》、《魔王再临》，还有一大堆各大平台的移植作品，无双不再重视质量、创意和口碑，而改为量产化,同样的制作规模和同样的制作人员，制作思路由质变为量，对这玩家们来说是绝对不能接受的，这明显是损害了我们的利益！所以销量直线下降是必然的趋势。



不思进取KOEI并没有用正确的方式来力挽狂澜这种不利的局面，而是采取更多密集的轰炸政策来袭击玩家，以至于核心玩家都纷纷放弃无双系列，这种情况一直存在至今。

由于PSP的性能接近于PS2，KOEI将PS2的作品缩水后再向PSP平台进行移植，从PSP初代无双至今，已经推出4作，第5作《魔王再临》也会在11月27日推出，而第6作《真·三国无双 MULTI RAID》也已经公开，据分析是采用4代的系统、5代的造型，以多人联机为主要卖点。这些已经被炒烂的冷饭肯定还不是最终移植，直到PC版每作那区区两万本的销量尘埃落定，KOEI才会满足。其实无双出在PSP上也是件好事，在忙里偷闲的时候玩上两把也能使人轻松一阵。但问题就是，至今除了还在云雾之中的《真·三国无双 MULTI RAID》外，其他所有PSP版无双全部是PS2的移植作品,根本不是特意为PSP而开发的新作，就拿这次《魔王再临》为例，距离前作《无双OROCHI》登陆PSP仅8个月的时间，PS2版4月推出，XBOX360版9月推出，才11月就又急着推出PSP版，这么急功近利。KOEI现在是赚一个是一个，毫无掩饰的将无双名声搞臭，现在一提及无双，谁不是摇头叹息，都要求KOEI为无双向玩家们谢罪，是可忍，孰不可忍！玩家们联合起来抨击KOEI的时候也该到了！

《真·三国无双5》、《高达无双》本来是KOEI特意为PS3、XBOX360这种次世代平台打造的新作，但却因为销售成绩不满意，全部缩水后转而逆移植PS2，表面上看是为了扩大消费群，将冷饭炒热做最后一搏。其实这是蓄谋已久的阴谋，先将枪口瞄准高端的PS3、XBOX360用户，PS系主机毕竟是无双曾经最赚钱的阵地，拥有坚实的消费群，当时因为玩家们只知道是正统新作，并不清楚是半成品，所以很多拥有PS3的玩家都一如既往的支持了《真·三国无双5》，无双系列的销售一向是那种平稳前进，数月间才能看到真正销售成绩的游戏。但当首批玩家拿到游戏后发现却是一个半成品，2/3的人物都是未完工的有脸NPC，所以大肆宣泄不满，最终使得后续玩家不再购买。看看PS3版5代的销量在PS3软件中也算是名列前茅了，怪只怪当时PS3的拥有率不高。加上XBOX360版5代的销量，其总销量也基

本能与PS2《无双OROCHI》持平，在这个游戏市场萎靡不振、烂作如云的时代，KOEI应该满足了。可它不但没有收手，反而将6名角色转正后逆移植到PS2，但PS2机能有限，除了让6名武将拥有自己独立的建模外（其实基础建模就是换回了4代的），其他改进全部是缩水处理。比如取消了游泳，这可是5代的一大特色，同屏人数锐减，拖慢情况严重，杂兵全部做成和纸片一样薄。

其实最让购买了次时代版本的玩家寒心的是，PS2缩水版比次时代版本多了6名新组模的武将，好象PS2版才是完整版？！那高端用户为何要在第一时间支持无双和KOEI反而抢先购买一个不完全的版本呢？这种行为就是赤裸裸的变相欺诈！有了《真・三国无双5》和《高达无双》的前车之鉴，以后再出次世代无双新作，除了死忠外，高端用户们毕竟都是持币作观望态度，可现在KOEI已经把死忠和高端拥护全部得罪干净，但对PS2的玩家群也不能放过这种赚钱的大好时机，所以即将于12月4日发售的《高达无双2》索性第一时间就放出PS3、XBOX360和PS2三个版本，一把就将能赚到的钱清洗干净。无双大厦，不日将倾，此时不赚，更待何时？！这才是8年后的今年，无双系列依旧为行将就木的PS2保驾护航拼命续命的真正原因！而且一般拥有PS3的玩家90%以上也都是PS2的拥有者，为了6名新武将让人再花四百多块钱来重复消费的做法实在很可耻。这种鸡肋级的软件KOEI让自己的拥护者们到底支不支持它呢？而且依照笔者多年来对KOEI的了解，PS2版绝对不是5代的最终版，绝对会推出猛将传、帝国或其他名称的资料篇来再赚一把。它把玩家都当傻瓜或者不屑一顾，那么必然会招致消费者们异口同声的声讨："无双！你还不给我跪下！KOEI！你立刻给我跪下！"

金玉其外，败絮其中
——《真・三国无双》系列

前文中已经谈到了很多三国系列的缺陷和不足，目前已经走到崩溃边缘，如何挽救才是重中之重。首先三国作为无双的始祖是系列的奠基石，一切要素的原形，后续所有的作品都有其身影存在。初代是以PS版格斗游戏为基础，几乎就是将一群格斗角色强行放到设计好的地图中来让玩家控制，人物动作招式也是取自这个格斗游戏。曹操、刘备、孙权、袁绍等诸侯使用的建模播同，所以招式看起来差不多。前4代作品除了新增武将外，每名武将的建模都用了8年（直到魔王再临中还在继续登场），将心比心的设想一下，差不多的内容持续接受了8年，怎么可能不审美疲劳？正在玩家们欢声雀舞的迎接全新的5代时，万恶的KOEI给予我们的却是当头一棒，典韦的链球挥舞起来怎么没有丝毫的金属感和物重感，简直像在耍一团棉花；魏延居然和许褚一样拿起了大锤，而且连招式都一样。所谓的PS2"完全版"里，太史慈、凌统等人也是换回了4代里的建模，这种制作态度实在让人寒心。最可笑的是一贯的"马上超人"马超居然拿起了大剑，众人所熟知的长枪"龙骑尖"被大剑"破军"所取代。金玉其外，败絮其中的表面现象早已被玩家们所熟识，KOEI也一不做二不休，撕下面具来直接展开圈钱计划。

再来说说系统，其实所谓的无双乱舞都是由格斗游戏中的超必杀技演变而来，用大伙通俗的话来讲，就是"放保险"。由于历史原因，绝大多数无双武将的无双技都是像在唱京剧一样，原地的重复进行连续动作，这种无双技显然在次世代的5代中没有什么价值，广视角下超大的战斗场景和超多的同屏人数，要是还以从前的无双技动作来杀敌，就会观赏到独鸡起舞的尴尬效果。不得不承认5代的无双技比之前的强化了不少，4代及以前的无双技除了骑了绝影的马超、周泰、甘宁等少数角色外都基本用于保命。5代除了强化表演效果外，实用价值也提升了一个档次。将蓄力攻击进化为连舞系统其实并不是那么烂，只是一开始不能完全施展招式让人比较郁闷罢了。低难度下当连舞槽蓄到顶级时，基本都要过关了，高难度下蓄连舞槽亦非一件很容易的事情，而且连舞槽一下降会使得整个游戏的流畅性大大折扣，这种情况不得不逼迫玩家随时要骑在拥有连舞槽不减的马上，和一开始就找装有华陀膏的坛子，看来这个连舞槽系统还需要改进。另外就是战场数量的减少和贵重物品的取消，战场数量少使得玩家们重复游戏的兴趣大减，这完全是制作人员懒惰或者没有做完就拿出来卖了。众所周知无双并不是一流的动作游戏，在这个游戏中，收集的魅力非常大，因为它并不能像《恶魔猎人》那样拥有千变万化的招式；亦没有《忍者龙剑传》那样行云流水般的攻击，玩的就是诸多武将和其贵重物品。可以说失去了贵重物品的《真・三国无双5》就失去了一半玩家，和让玩家丧失了一半购买欲。

移花接木，滥竽充数
——《无双OROCHI》系列

《无双OROCHI》系列这是纯粹为圈钱而诞生的外传性质作品。号称是三国与战国英雄们大集合，然后再加上妖魔和神将，其实本质上就是将老一代的无双角色移花接木拿来滥竽充数，我们用积极乐观的心态来看待，可以视为是用来怀旧的无双全角色大乱斗，如果用揭示其本质的心态来分析就是KOEI把现成的资源加工一下再利用，就是深层度的花费少量成本，重组资源，使用户群再次消费。此系列的初代作品只有妲己和远吕智两个BOSS级角色可以称为新角色，所谓的新技能和新招式也都是系列中的旧资源，毫无新意。游戏玩法过于单调，核心战术都是围绕着武器上强大的属性来施展。早期武器上没有刷满属性时，在普通难度下打起来也是有点累的，后期刷满了武器属性后，每个角色都是神将，拿起神兵唰唰几下，激难难度下总BOSS远吕智数秒内被瞬杀。这个游戏已经不是无双，而是《恶魔猎人》中但丁必死模式，当然这个比喻着实大大抬举了《无双OROCHI》。

更有甚者，这种三流作品还在今年又继续推出了续作《无双OROCHI・魔王再临》，当然这只是一个更为糟糕的作品，首先在游戏形式上90%于前作播同，其次除了加入《战国无双2猛将传》的新角色，还加入了源平时代角色，孙悟空也莫名其妙的到无双中火了把，这种犹如"精神病"一般的添加角色着实让人摸不着头脑，不能说打着神话的旗帜，就随心所欲的往作品里塞人，根本不去顾及玩家的感受。说实话笔者就是被这次乱加的新人和恶劣的剧情编排给恶心到了，大乱斗+机战般的剧情编排不适合无双，这是一个需要尊重历史的游戏，不要忘了本质，早期的无双是因为在尊重历史的基础上才能取得现有的成功，现在的无双就像小作坊的产品，早已失去了以前的大气和底蕴。本来在初代中所有角色的贵重物品都是同一个宝箱造型就非常令人反感，结果在《魔王再临》中所有的贵重素材也都是采用的这个图案，这完全是将自己的脸送给玩家煽。最后略谈一下新增的"天舞"，这是一个彻底葬送无双的设计，只要随心所欲的按两下就能使出武器上所有属性同时施展，使得无双沦落真正的"无脑操作"。当然你可以不用，我们在这里鄙视的是KOEI的这种设定不适合无双的发展方向。这里只想说："无双，我们越来越不认识你了！"

不伦不类，别有趣味
——《高达无双》系列

虽然《高达无双》这个系列让真正的无双玩家感到很别扭，但却有其独到之处。首先可以说这是个创意十足的作品，高达在日本有着30年的基础，这个题材资源几乎是取之不尽用之不竭，而且高达迷都有好几代人，群众基础坚固，和机战一样，只要你出就会有人支持。题材属于科幻型，没有了历史的束缚，制作人可以尽情施展自己的创作欲。在机战系列铺路的前提下，就算出现了Z高达用"911"自我毁灭式撞击VS神高达的爆热神手指广大玩家们也可以接受。出色的操作感和打击感，让人觉得这作比《真・三国无双5》玩起来要实在。不过也有很多不足之处，比如初代里可使用机体太少，有部分机体除了更换颜色，基本性能和招式是一样的。武器种类单调，几乎清一色的光束剑，只有少量的热能斧、电热鞭、浮游炮成为亮点，这点上还没有将高达的资源发挥得淋漓尽致。比如沙漠高达・改的弯刀、地狱死神的光能镰刀，好在即将推出的《高达无双2》里很多梦想都能实现。比如DX高达的月球卫星炮，强袭自由高达施展龙骑兵系统，说不定还会有"宿命"和"传奇"登场。这次《高达无双2》确实是一款值得期待的作品，就像三国和战国系列初代都给人不少遗憾，但在2代中都会出现质的升华，让我们拭目以待！

韬光养晦，不露锋芒
——《战国无双》系列

之所以将战国系列放在最后来谈，是因为这是KOEI现在仅剩的金字招牌，迟迟没有推出《战国无双3》一是目前制作进度赶不上，无双有太多圈钱



的烂货需要先行完成，《真・三国无双5》沦落为半成品的主要原因也是这个。二是KOEI想保住这块金字招牌，毕竟这是自己本国历史，也是无双系列目前最后的阵地，三国和OROCHI都已经作烂，《高达无双》的用户群和历史系无双的用户群交叉点少，虽然没有大的冲突，但也无法替代历史系无双。战国系列自诞生以来都有着极佳的口碑和素质，这是业界一致的看法。近期KOEI即将和TECMO合并，看来《战国无双3》有希望能迎来新鲜血液。我们有理由相信战国系列目前是在韬光养晦，准备厚积薄发，希望KOEI能守住这块无双最后的净土，与TECMO合作之后，再慢工细活的推出《战国无双3》，正所谓三年磨一剑，其芒必锋，这也是笔者对KOEI寄予的期望，如果KOEI再将《战国无双3》制作成为《真・三国无双5》、《魔王再临》这种烂货，那我们还要高喊："无双你给我跪下！"

历数倍受瞩目的十大看点

2008东京游戏展前瞻

到本期截稿前为止，在日本的各大主机都有了不少更值得期待的新消息，比如PS3《白骑士物语》闪电般地公布了发售日与最新消息，Xbox360降价后的超大幅销量增长等，这些都会令TGS更加好看，期望10月中旬展会结束时，能有更多值得我们谈论的焦点话题。

“ゲームを大好き！”在这首《GMT 2008》欢快的乐曲声中，2008年最新一届的东京游戏展即将于10月9日正式开幕，来自世界各地的游戏厂商及他们所开发制作的优秀游戏作品，将在这个东方游戏天国的舞台上向全世界的玩家展现各自最为精彩的一面。

经过了7月的美国E3展和8月份的德国莱比锡展的洗礼，2008年这个对于视频游戏产业惊心动魄的多事之年，很快就要在TGS上演全球最后一个场地的舞台争夺，年末的商战，日本及亚洲市场的造势宣传，以及在欧美还未来得及向世人展现的震撼，都将在这个为期四天的盛会上成为业界巨头们口中的演讲词和玩家们谈论的焦点，那么，就让我们纵览一下这场年末游戏盛宴值得关注的一些期待看点吧。

口文/翅膀

PSP3000——售前临界点

作为刚过去不久的莱比锡展重头戏，SONY发布的PSP3000无疑是这一段日子PS阵营中最为耀眼的新宠。更为明亮鲜艳的新型液晶屏幕，几处细致部位的改良相信都会是SONY在展会上要重点宣传的对象。在9月初的PSP年末战略发表会上，3000型的实机就被官方向与会观众记者们展示过，以SONY公布的日版3000的上市日期来看（10月16日），本届TGS上基本可以确定会提供大量面向公众的实机试玩，加上已公布的一些年底PSP大作诸如《啪哒砰2》、《纷争 最终幻想》等等，肯定也会以新型的3000作为平台进行游戏宣传展示。眼看TGS之后就会在全世界先后发售，SONY自然不会放过这个最佳的宣传造势机会，结合几款相称的配套游戏，PSP3000一定会在SONY的展区中占居最为重要的位置。

另外，SONY设想的官方网络联机服务也将会是PSP掌机今后发展的重头项目之一，如果能借助PSN平台将PSP网络联机服务发展壮大，SONY就会在掌机市场开扩出更具潜力的广大市场，这也是突破PSP发展瓶颈的有力契机，且看SONY如何结合PS3项目来向世人进行展示PS家族崭新的风貌。



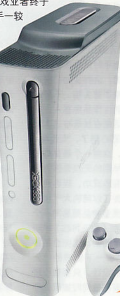
看点：3000型实机展出

期待度：★★★★★★★★

Xbox360的大逆袭

现在主管Xbox360的微软高官一定比什么时候都舒服，E3一边倒式的大满贯，空前强大的日美软件阵容，几乎让对手窒息的超幅度降价，这一切都足以让Xbox360成为TGS开幕前最有信心的平台。对比前两年日本TGS时的惨淡状况，今年在日本为微软打工的游戏业者终于可以挺起腰板，在这个东方市场峰会上与对手一较高低了。

早在9月初，日本微软就在泉水敬的带领下主持召开了秋季业务发布会，不仅重新强调了目前Xbox360已经取得的累累战果，还将下半年即将到手的竞争筹码清清楚楚地展现给了世人们看，没错，现在的Xbox360拥有比以前多出太多的第三方强力支持，这些几乎可以左右主机大战成败的软件阵容，一定会成为微软在本届TGS上最大的看点，《最后的遗迹》、《辐射3》、《星海传说4》、《生化危机5》……一个个耳熟能详的招牌大作都将为Xbox360在TGS上增添一层又一层的灿烂光辉。而白菜级别的主机新价位，更是目前微软的最大筹码，这届TGS，将成为有史以来微软渡过的最滋润的一次。



看点：降价带来的市场井喷

期待度：★★★★★★★★★

激昂或是沉沦的PS3



PS3今年在日本的销售依然长期保持着千年老二的境况，既无法追赶领头跑的Wii也暂时不用担心美国佬对自己的威胁。但在似乎风平浪静的日本市场之外，主机间格局已经发生了难以预料的悄然变化。以SE打头阵的第三方群体脱离了“独占”这个世界最可笑的谎言，一批批跨平台大作简直要将PS江山赖以成事的无形资源全部冲垮。可以看一看，现在的PS3还有什么值得去夸耀的独占作品能在TGS上给玩家们观赏。《抵抗2》——日本人貌似并不怎么鸟FPS；《小小大星球》——SCE下大力气宣传的原创第一方力作，是否能像广商夸下的海口那样成为惊世大作倒是很值得期待；《龙如3》——仍然在开发阶段，也许会放出一些开发中的影像给FAN们过过眼瘾。哦对了，不能忘了《最终幻想13》和《V13》，前者虽然跨占到了Xbox360使其主机属性大减，但预定首发的日版依然基于PS3进行开发，目前来看仍然只会在PS3平台上展出，而后者，被戏称为“播片作”的这款“游戏”期待能有更多实际游戏画面来解消玩家们心头的疑虑。

看点：有可能的突然发力　期待度：★★★★★★★

史艾的游戏大餐

←本作已期待太久了。

SQUARE·ENIX应该是目前积压游戏最多的游戏厂商了，装酷装了好几年的几款《最终幻想13》尚还在娘胎中，8月份的DKΣ3713展又向玩家们扔来了一堆听名字就知道是大作的大作，真不知道SE内部是如何分配资源的，难道真是SE已经因为复刻热卖而富得流油了吗?

先不管这些，至少我们可以确定TGS上肯定会在SE的展区内观赏到眼花缭乱目不暇接的大作热作神作的海量宣传影像，美伦美焕的CG影片也肯定不会亵渎了画面派的眼光。此外估计还会有数款掌机作品的实机试玩，预定于年底发售的《纷争 最终幻想》、《王国之心358/2天》等，都会是聚集目光最多的地方。而最值得期待的还是《寄生前夜 The 3rd Birthday》等几款PSP游戏能放出比较详细的信息，即使是更多一些的实际游戏画面也好，给期待多年的玩家们一个满意的答复。



看点：毒瘤狂潮

期待度：★★★★★★★

合金装备ONLINE全球总决赛

KONAMI公司举办的“合金装备ONLINE世界大赛”最激动人心的全球总决赛将在本姐TGS公众开放日的第一天10月11日举行现场大赛，届时来自全世界经过严格选拔的顶尖高手将汇集一堂进行巅峰对决。

电子竞技在全世界都搞得如火如荼，基本上是各大游戏相关展会的必备项目之一。《合金装备4》在今年年中掀起了全球热潮，借此机会举办的ONLINE版大赛拢聚了相当高的人气。单看日本方面，从地区游戏专卖店开始的层层对战选拔吸引了大批合金迷的火热参与热情，不仅有系列老牌的战争爱好者，还包含不少倩丽的女性参赛者，而且她们的实力还绝不亚于那些大老爷们，这不，东日本赛区的单人战冠军就是一位非常漂亮的妹子，期待TGS决赛中能看到更多来自全世界男女玩家的飒爽英姿。

看点：世界巅峰对决　期待度：★★★★★★★

来自欧美游戏的冲击



谁也不能否认，近年来欧美市场的份额已经远远超过了日本市场，以前以日本日式游戏作为主流的软件阵容已经逐渐朝向西方世界发生倾斜。虽然在日本这个民族保守思想极其严重的地区，美式游戏一直没有什么作为，但滴水尚能穿石，在全球游戏市场的大环境冲击下，日本人顽固的头脑似乎也开始了微妙的转变，至少，那些日本本土厂商开发或代理的美式游戏在销量上一直发生着喜人的增涨。

随着Xbox360在日本的好调势头和PS3欧美游戏的增多，本届TGS相信会有更多优秀的美式游戏得到日本玩家的关注，像《神鬼寓言2》、《辐射3》、《横行霸道4》等欧美大作的日版也应该会取得不错的销量，TECMO、CAPCOM等在欧美混得相当不错的厂商也会不遗余力地将热门大作介绍给这个东方世界的玩家们。突破文化与地域的界限，西方作品正在逐渐被东方人所认可，而其中一些东西方文化结合的优秀产物更是如此。



↑《辐射3》是年底最值得期待的美式大作之一。

看点：欧美游戏

期待度：★★★★★★★

新增PC网络游戏展区

本届TGS将在会场的一角增设PC网络游戏专区，日本本土及来自韩国的11家厂商将在此展示他们的优秀作品。对比韩国和中国PC网游的一统天下，日本PC网游业还很单薄，少数几款较有人气的作品也都是像《怪物猎人边境OL》、《真三国无双OL》等TV游戏的PC网络版本，不过进一两年由韩国公司引进的PC网游在日本玩家当中形成了不错的口碑，尤其是几款在线RPG作品，期待TGS上这个不大的展区内能看到令人耳目一新的作品。

看点：韩国PC网游　期待度：★★★★★

爆炸性的？？？？？？？

历史上的每届大型展会都会有出人意料的头条新闻，或是足以影响业界格局的重大消息，或是期待已久的超大作公布，又或是世代交替的新型主机问世，基本上都算是压轴大戏，爆炸性最强，悬念也最大，而且都会在厂商展前发布会上突然公布，之前都不会有任何消息流出。我们能做的也只有去推断与猜测。而且，以目前主机大战关键的竞争时期来看，炸药包似乎已经处在一点就然的临阵态势。

来看今年，E3上《最终幻想13》的跨平台，莱比锡展PSP3000的发布，微软和SONY各占了一次，那半个月后的TGS呢？PS3的大幅降价？新版Xbox360搭载蓝光？《合金装备5》的公布？某毒瘤大作再次改变平台？……我们无从得知，但可以期待的是，这08年最后几月一定会在TGS的推动下变得更加精彩纷呈，让我们翘首以待。

看点：？？？？　期待度：★★★★★★★★★★

最喜欢玩游戏——主题演唱会《GMT 2008》

音乐是人类文明的标志之一，任何大的场合都少不了音乐旋律的烘托。本届TGS已确定将由一首《GMT 2008》成为展会的主题歌曲，其意为"ゲームを大好き！"（最喜欢玩游戏），将伴随着所有厂商的展台欢迎来自全世界各国家各民族的游戏玩家，同时，10月11日当天还将现场举行主题演唱会，将展会气氛提升至最高峰。



↑这首主题歌的游戏单曲将会是近期的流行元素之一。

根据CESA统计，本届展会参展厂商数将有160余家，展位1550个，预计观众将超过18万人，虽然规模上比去年有所缩小，但业界知名的厂商该来的还是都会来，并且根据公布的参展游戏名单来看，展会的精彩程度绝对值得期待。

看点：展会总人气　期待度：★★★★★★★★

和田洋一名人谈



最近春风得意的SQUARE・ENIX社长和田洋一赫然出现在了开幕演讲的头把交椅上，他预定演讲的《日本游戏产业的新时代》将以各种角度分析今后游戏产业的格局走向，并且，和田洋一还将与CAPCOM社长辻本春弘、NBGI副社长鹈之泽伸联合演出《业界巨头对谈》这一颇值期待的节目。

SQUARE・ENIX在今年下半年开始似乎变得高调起来，E3上FF13的惊世一击，DKΣ3713公布的海量眼花缭乱的热门大作，都一再强调着它是软件业界领头羊的事实。其社长和田洋一也因此成为了业界瞩目的超级明星，在这位从前ENIX时代就稳坐至今的社长大人带领下，合并后的SE无论是在业绩上还是口碑上都保持着长期稳定的态势屹立不倒。在当今的业界中，能以这样强力手腕统领大公司的人已经不多了。只不过，在被TECMO与光荣联手摆了一道之后，不知是否会影响到和田洋一在TGS上的演出心情。毕竟，被人发卡的滋味不是那么好受的。

看点：第三方的自白　期待度：★★★★★★★★

2008年东京游戏展 各大厂商参展作品名单（截止9月15日）

ARC SYSTEM WORKS	・真・三国无双5 Special（PS2）	・魔法头脑力量!!-DS (NDS)	・一骑当千 雄辩之拳（PSP）
・兰岛物语 少女的约定（PSP）	・G1骑师Wii 2008（Wii）	・幕末恋华・新选组（NDS）	・恋爱的烦恼！临海学校篇（PSP）
・罪恶装备XX ACCENT CORE PLUS（PSP）	・新 安琪莉可 Special (PSP)	・无名英雄 木马的咆哮（NDS）	・恋爱的烦恼！林间学校篇（NDS）
・罪恶装备2 开端（X360）	・信长的野望Online (PS2)	・绿野仙踪（NDS）	・赤川次郎悬疑小说<夜想曲>由书引发的杀人（NDS）
ACQUIRE	**SOFTOPIA JAPAN**	・SIMPLE DS系列 Vol.43 THE 成为牛郎！(NDS)	・牧场物语 兴奋的动物进行曲（Wii）
・游戏新作	・WiiWare最强银星将棋 (Wii)	・重金摇滚双面人DS 死亡之影 (DS)	**YUDO**
・剑与魔法与学园（PSP）	・WiiWare最强银星围棋 (Wii)	・维他命Y（NDS）	・Aero Guitar (Wii)
・天诛4（Wii）	・WiiWare最强银星国际象棋 (Wii)	**The Bethmoth**	**LEVEL5**
・侍道3（PS3）	・WiiWare最强银星黑白棋 (Wii)	・城堡突击者 (XBLA)	・雷顿教授与最后的时间旅行（NDS）
SNK PLAYMORE	・WiiWare最强银星麻雀 (Wii)	・Alien Hominid HD (XBLA)	・闪电十一人新作
・格斗之王2002 终极之战(PS2)	・WiiWare最强银星五子棋 (Wii)	**FromSoftware**	**SQUARE・ENIX**
・格斗之王98 终极之战（X360）	・越玩越强 银星将棋DS（NDS）	・天诛4（Wii）	・最终幻想13（PS3）
・ADK魂 (PS2)	・越玩越强 银星围棋DS（NDS）	・忍者利刃（X360）	・最终幻想Versus13（PS3）
・侍魂 六番胜负 (PSP)	**SEGA**	**MMV**	・无尽隐秘（X360）
・你的勇者（NDS）	・如龙3（PS3）	・弧光幻想曲（Wii）	・星海传说4（X360）
EA	・428 被封锁的涉谷（Wii）	・阿瓦隆代码（NDS）	・最后的遗迹（X360）
・我的模拟王国（Wii/NDS）	・索尼克 释放（PS3/X360/Wii）	・魔法工厂 边境（Wii）	・The 3rd Birthday（PSP）
・FIFA足球 09（PS3/PSP/X360）	・卡片召唤师 DS（NDS）	・胧村正妖刀传（Wii）	・王国之心 Birth By Sleep（PSP）
・FIFA足球 09 ALL PLAY（Wii）	・无限航路（NDS）	・国王物语（Wii）	・最终幻想Agito13（PSP）
・雇佣兵2 战火纷飞（X360/PS3）	・Blazer Drive (NDS)	・家庭教师杀手REBORN！禁断的暗之	・北欧战神传 负罪者（NDS）
・镜之边缘（X360/PS3）	・不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城（NDS）	三角盒（Wii/PS2）	・王国之心358/2天（NDS）
KOEI	**D3**	・纯情浪漫～恋之心跳大作战～（PS2）	・勇者斗恶龙9 星空守望者（NDS）
・指挥所向（NDS）	・SIMPLE DS系列 Vol.44 THE美少女麻将（NDS）	・零之使魔 迷子的终止符与数千的交响曲（PS2）	・超时空之匙（NDS）

浅谈游戏系列作品的生存法则

游戏中的家族产业

优秀的游戏作品往往令玩家特别期待续作的推出，而如果续作依然保持了原来的高品质，甚至质量有所提升的话，那么这个系列就可能成为经典而长久地推出下去。在今天，这类作品不胜枚举，在角色扮演类中有《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等，在格斗类中有《格斗之王》、《街霸》等，赛车竞速类有《极品飞车》、《山脊赛车》等。如果要想细数这些作品的话，仅连续推出10作以上的游戏，起码也有几十个。不过虽然它们都可以称为“经典”，但是经典程度又各有不同，包括它们目前所处的境况还有未来的发展也不能一概而论。那么我们今天就来看看这些游戏中大家族们各自面临的命运吧。

精彩仍在延续

诸如《最终幻想》、《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》等等作品，自首作至今，人气基本都是居高不下。这些游戏除了正统作品在不断推出之外，一些旁支的衍生作品也是层出不穷。例如《最终幻想》的战略版、各类外传，《口袋妖怪》的斗技场、救援队，《勇者斗恶龙》的怪兽篇等等。

这类大作之所以能够一代一代地延续下去，原因很简单，就是“品质优良”。这些游戏的开发时间往往最少都在2年以上，多则4、5年，并且像《最终幻想》这样兼顾了画面和内容的超大作，其开发费用也是惊人的数字，差不多要几亿日元，甚至还多。有道是“一分耕耘一分收获”，游戏厂商肯为一款作品下如此之大的力气，那么广大的玩家肯定也会积极去捧场的。甚至即便是复刻老作品，也能有百万的惊人销量。

这类作品目前有很多，差不多那些知名的厂商都有一到几个这样的看家游戏。除了上述的三个之外，例如任天堂的《马里奥》系列、KONAMI的《实况足球 胜利十一人》系列、CAPCOM的《生化危机》系列、NBGI的《传说》系列、光荣的《三国》系列、眼镜厂的《机战》系列等等。

目前还在延续着的经典的确非常多，可如同最开始所说，即便都是经典，但经典程度又各有不同。并且因为流行趋势等等原因，各个系列作品未来的命运也不一样。前面我们说的那些游戏的前景姑且还算乐观，那么后面的这些可能就让人游戏惋惜了。

回天乏术的尴尬

80后早期的一些玩家，也就是经历了FC时代的人应该都记得，原先的很多优秀系列，到如今都已经看不到踪影了。相反，很多原来没考虑到要出续作的游戏，反而现在又刮起了怀旧风。例如原来彩京的《194X》系列以及其他的那些射击游戏，这批优秀作品基本上是和PS一同宣告灭亡的，现在大家要想回顾这些作品的话，除了玩以往的PS版，也就剩下玩街机的模拟器了。

这一类的游戏之所以走向没落，大概有两点原因。首先是因为射击的游戏在内容、系统上进化太小，除了武器升级、躲避子弹还有场景的设计之外，很难在其他方面加入新的要素，所以玩的多了就会觉得千篇一律，没有让人持续玩下去的动力。另外一个原因就是游戏类型退潮流，因为在那一段时间的射击游戏数量实在太多了，玩家在集中一段时间的疯狂之后，对此类作品的热度急剧下降，所以使得游戏缺乏市场，那么厂商自然也就会停止此类射击游戏的开发。到了现在，我们只能偶尔看到有个别游戏还在推出，而且不再是系列作品。复刻的也很少，《194X》系列只有始祖作品《1942》，并且复刻的目的就是怀旧而已。



另一个处境比较尴尬的作品是《合金弹头》系列。虽然最新的7代刚刚发售，但并没有多少好评出现。这个系列从3代到达顶峰之后，系列的评价就越来越低。其实平心而论，《合金弹头》系列确实是一代比一代精良，但最要命的是，它也和之前的飞行射击一样，缺乏变化，玩久了容易产生审美疲劳。

对于已经消失的和渐渐走向没落的系列，有很多玩家肯定会觉得十分痛心，但物竞天择，适者生存，我们也只能接受这个现实。

最省心的家族延续

上面的例子是那些因为缺乏变化而逐渐走向没落的游戏系列，然而并不是所有的游戏都会因为缺乏变化而灭亡，相反，有很多游戏却正是以这样的状态在持续生存，并且人气也丝毫没有受到影响。这里面的代表者有：《实况足球 胜利十一人》、《口袋妖怪》、《超级机器人大战》等。



《实况足球 胜利十一人》的最大变化就在于机种交替时画面的大幅提升，而在同一平台上的作品则主要是变更了球员的数据，尽管操作感上也有变化，但那仅仅算是“微调”，无法上升到本质。包括很多运动类游戏，像是《NBA LIVE》、《FIFA》等等，都是以这样的模式在持续制作着。当然，这类游戏的变化也就是这些了，对于球迷玩家来说，球员数据的更新就是最大的吸引力，至于其他的模式，现在已经足够丰富了。

《口袋妖怪》和足球游戏有着异曲同工之妙，玩家最为关注的也是新的妖怪种类数据。《口袋妖怪 钻石/珍珠》因为登陆到NDS上，所以在游戏内容上丰富了一些，但绝对不是吸引玩家的主要方面。就像《口袋妖怪 白金》这样的“完全版”，仅仅在原作的基础上增加一两种怪物，并且故事内容也仅仅增加了一点点，就可以卖出几百万套，可见这个系列最吸引人的地方在哪里了。于是，玩家玩得开心，厂商也做得开心。

还有就是《机战》了，喜欢这个系列的人将注意力都集中在了登场的机体上，因为游戏的系统变化实在不是非常大。驾驶着自己喜欢的机体，看着热血的战斗画面，玩家们还能奢求什么呢？

以上的三个游戏大概代表了此类的三个典型，这类作品都是因为游戏角色本身的缘故，而令游戏内容、系统的进化成为了附属品。此类作品的寿命往往会比较长，但也不排除当整个类型走向没落时，这些游戏也会跟着一起结束自己的辉煌。

纷繁的旁支作品

以上说的，差不多已经包括了当今的所有“游戏家族”状况，然而光荣公司的“三国”系列则要单独说一说。为什么说这个系列要单独讲一讲呢，原因就是它的旁支太多，而且非常有影响力。

光荣公司推出的系列数量最多的就是《三国志》，目前已经出到11代，并且12代也有了消息，包括掌机上也有独立的作品。这个系列非常稳定，其中的6、7、8、10这几代虽然想要有所改变，但最终还是发现传统的游戏方式更受到玩家的喜爱。这个系列的每一代无非就是扮演一国君主或某个人物，最终完成统一大业。尽管光荣试图把每一代都做得与众不同，但依然担心有玩家们厌烦的那一天。于是，《真 三国无双》系列作为三国系列的一个新的成员诞生了，不但获得了玩家的好评，甚至还开创了“无双”这一群体作战的游戏类型。

光荣作为一个日本游戏公司，却慧眼独具地瞄上了中国的三国这段历史，并且借助这段历史在日本的影响力，吸引了大批的玩家。后来的无双系列成功之后，这一类型又被用到了日本的战国游戏当中，包括之后的“猛将传”、“帝国”之类的作品也都有着不错的市场，甚至现在连机器人“高达”也玩起了无双，并且有着系列化的趋势。

这种复杂的旁支系统在别的系列中还真没有见过，光荣此举也算是思维发散的典型了。

能够成为系列的作品肯定不是一般游戏能够比拟的，这种游戏的增加，也表明了优秀作品的数量在不断增加。但是，吃老本终归不是游戏业发展的健康途径。旧的系列逐渐被新的作品所替代，才会不断呈现给玩家精彩新奇的游戏体验。　□文/小沛

游戏与粗口

如果您还未成年，建议您不要阅读以下内容。

《横行霸道》可以教你俄语吗？你可以在《街头霸王》中学到日语吗？随着网络全球化的强势，越来越多的游戏来到我们身边，加上某些特殊"优势"使玩家可以更加方便的体验到其他国家的特色游戏，这可以轻易的了解到其他地区游戏文化的不同之处，或许今后游戏将成为一个除了影视音乐外新的学习了解其他国家文化的窗口。不过，游戏的"全球化"也会带来其他的问题，例如……低俗的内容。接下来就让我们探索一些游戏中"非传统"的部分。

绕口令！

居住在德国的Olaf Kopetsch经常玩一些原版的美国佬游戏以及看一些美国电影，一部分原因是Olaf希望可以玩到未被修改过的版本，另外一个重要的原因就是Olaf想通过电子游戏学习一些俚语和黑话。不，我是在说正经的，Olaf可是一名有执照的神经外科医生，而他目前正在用玩游戏这个方法提高他的英文水平。

Kopetsch 的指导书

Lesson One: Kane & Lynch Dead Men
第一课：凯恩与林奇

"我正在通过未翻译过的原版美语片学习一些美国的俚语，《The Departed》（《无间行者》，2007年奥斯卡最佳影片，马丁·西科赛斯导演）是我极力推荐的——里面全是俚语（和脏话）的台词。"Kopetsch在他的课程中说到，马特·达蒙像嘴里含着卤肉一样蹩脚的口音在电影里简直就是噩梦，没有人听得懂这家伙到底在说些个什么东西，"必须要借助字幕"。而最近，Kopetsch发现他通过玩一部名为《凯恩与林奇：死人》的暴力抢劫游戏可以学习到更多，Kopetsch已将此游戏定为自己的下一堂"课"。

你们看到了，就像一部电影的音轨切换一样，这款游戏也可以在德语和英语之间切换语音。"有时候我觉得很搞笑，他们是如何把美国小流氓们诅咒别人妈妈的脏话翻译成德语的。不过你别说，有些情况下它们还搞得真不错，有一些语双关的词语并没有直接转化成德语，这帮家伙干的不错"Kopetsch说。

那么Kopetsch事实上可以学到什么呢？"是的，《凯恩与林奇》这种18+的东西不会对学习一门新的语言起什么决定性的作用——除非你想和某个人来一段充斥着F开头字母的对话，"他开玩笑的说。不过Kopetsch还是有收获的——他至少学到了很多游戏专业用语，就像"血条"，"大血"，"我也不是一无所获。"Kopetsch信誓旦旦地表示。

Lesson Two: Street Fighter
第二课：《街头霸王》

是的，电子游戏和电影就像我们的国际文化大使一样，在全世界到处宣传介绍我们蠢笨的，傻瓜一般的世界观。但问题是，这种交流是双方面的吗？Kopetsch决定花费一个下午的时间在我的游戏图书馆中上个速成班，看看能不能掌握什么简单的短语。Kopetsch觉得他快成功了，根据他的研究，《街头霸王》中主角隆（RYU）喊的"哈都根"的意思就是"嗨，我现在攒了一个'气'的火球放在你的脑袋上，你现在有空吗？"当然了，我告诉他可以试试在下次去日本餐厅点寿司的时候这么说，然后看看会发生些什么。

Lesson Three: Grand Theft Auto IV
第三课：横行霸道 4

是的，《横行霸道4》除了成为父母们的打击对象外还有一个用途：语言教材。不是玩笑！玩家们在这个游戏里控制一个东欧来的土老冒，最后的最后，经过黑帮之间的大火并，大反派俄罗斯的Niko Bellic帮派（我认为是俄罗斯的）大佬在主角的身下苟延残喘了。然后屏幕中央突然闪出几行粗糙难懂的字幕翻译。通过仔细研究字幕，你还可以像破解密码一般"破解"游戏里例如L'il Jacob到底在用牙买加（类似）口音的英语说什么鬼话。那么好的，试着学习里面的几句话在你乘公车的时候问候你身边友好的俄罗斯或者牙买加女士吧，我敢肯定你会被打成猪头。

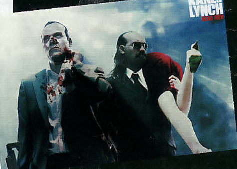
Kopetsch很快补充道，尽管"对于一个非本地人士来说区别俚语与正式语言是最困难的事情。但我并不想在问候一个美国同事的时候熟练地说"What's up, motherf***?"感谢上帝。

真正的课程

噢，是的，我可以像背诗一般的告诉你很多教育类的游戏是多么出色，每天花20分钟就可以教会你一门外文（当然你的成绩和你的认真程度成正比。）你的西班牙文是否muy bien? 需要复习一下你的外语发音？那么——Ubisoft已经在任天堂DS上推出了一系列名为《My Coach》的游戏。

作为选择之一，你可以在GOOGLE中查询Transparent Language's online games page浏览它们的网站，里面有很多收费的语言学习游戏套装，也有免费的东西，但既不有趣也新奇。如果你想完全不花钱而通过游戏学习外语，那么我的建议：浏览languagegames.org网站获取更多的字谜等游戏的选择。 □文/Michael

Traitor



作者注

2007年英国的"交互式娱乐软件"（电子游戏）市场份额为17亿英镑，这个数字是多么惊人，因为在英国这个只有几千万人的市场中，书籍市场的总份额也不过24亿英镑，而且很快将为电子游戏超过。《横行霸道4》推出的第一周销售额就超过了5亿美元，在娱乐业创下纪录。连《哈利·波特》面世和《加勒比海盗》上映都没有取得这样的佳绩。作者采访过亚当·马丁，是世界最大在线游戏发展商NCsoft下属的NCE工作室的首席程序员，拥有剑桥大学计算机科学学位。马丁全部业余时间都用来写游戏，以便掌握韩语——该国是世界上电子游戏文化发展最快的国家之一。"电子游戏的确具有教育功能，"他说："而且人们几乎是在不知不觉中就受到了教育。他们从中体验到的乐趣太多，却不知道自己在被教育。我认为下一个大变化就是电子游戏在教育中的使用。"但与此同时，游戏也许是为了体现人物性格，充斥着粗口、调笑、骂人、俗语。实际上娱乐业没有义务灌输、教导，或者提升我们的道德观，让我们成为更好的人。但是游戏具备教育和传授知识的能力。对于管理者而言，问题不在于内容。几百年来，孩子们都是听着父母讲述的惨烈战争故事长大的。游戏存在的潜在问题是它可能导致上瘾，和这种上瘾所带来的后果。放任孩子24小时打游戏是错误的，就像24小时都不停地给孩子喂快餐一样，也是错误的。

疾风流言帖

VOL.19

TGS很快就要来了，最近一段时间业界相对平静，并没有什么太大的浪头，只是各种立场的业内人士还没有停止他们的自说自话，闲来无事时拿来听听也好，掀出来品头论足痛骂一顿也罢，都算是随风飘过一般看看就好，不必太往心里去，不要忘了，商场是语言最不值钱的地方，什么承诺啊保证啊，统统都是空气般的存在，您信了，那是您的事，不信，也没人勉强您。

□责编 翅膀

?《横行霸道4》的1000万销量仅仅是个开始

1000万，这个数字并不是随便一款游戏作品想达到就能达到的，而《横行霸道》系列就不用担心这一点，在过去的4个月间，《横行霸道4》已经在全球范围内总和销量超过了1000万套，但出人意料的是，Take-Two公司似乎并不对这一成绩感到满意，他们觉得此作的销量应该更高销售势头应该维持得更长久。

其实这并非Take-Two的老板贪得无厌，而是在和EA的收购谈判僵持不下的情况下，公司首席招牌《横行霸道》新作的销售表现无疑是其手中的最大筹码，此作全球的1000万的销量为Take-Two带来了超过5000万美元的收益，这在财政上及公司影响上都起到了极为积极的效应。不过对于一直在对抗EA收购的Take-Two来说，作品的热销势头最好能维持得越久越好，销量下滑意味着什么谁都清楚。但对于游戏软件这种产品来说，随着时间推移导致的销量降低是不可避免的，只有极少数长卖游戏才会将热销长期持续下去，Take-Two表示道，1000万销量仅仅是个开始，其后的下载更新及PC版才是关键看点，Take-Two认为，本作的销量目标至少应在1500万套以上。

编者按：任何公司都希望一个产品能为自己带来更长时间的利润回报，而对于处在收购风口浪尖中的Take-Two，《横行霸道4》被寄予了太多的期望，好在，这个临危受命的主帅还没有让主子感到失望。

80 可信度

?微软曾有意忽视掉了Xbox360质量把关

Xbox360“享誉世界”的质量问题一直是困扰这台主机的老大难，而造成三红等故障的根源问题也一直是相关人士探讨的课题。近日一名来自美国知名科技网站Venture Beat的记者Dean Takahashi对Xbox360的整个研发过程做出了一番分析，其中显示，当年微软为了强赶主机发售的档期，而有意忽略了主机质量把关。

分析报告称，在2005年中段，微软公司才开始研发Xbox360主机，而SONY的PS3主机此时已经开发了近一年时间，从时间上来看微软的研发肯定是落后于对手的，但微软的高层决心为抢占市场一定要赶在PS3之前上市发售，因此大幅加快了产品的开发进程。更值得人注意的是，为了让主机实现预定中的缩小体形与强大机能的结合，设计人员在许多方面都做出了很不合理的设计结构，导致在测试中故障频频，不少研发人员都向高层递交了问题报告要求修改并停止现在的设计方案，但微软高层却有意忽视掉了这一问题，并继续催促推进开发进程，因此，Xbox360就在微软的强行推动下短期完成了产品开发，时间从开始研发到11月发售仅仅用了半年时间，但就在这样的情况下，首批试产的成品仅仅为16%之低，尽管随后做了一些不久措施才使得主机顺利上市，但由此造成的巨大质量隐患却让微软不得不掏出10亿美元来填补窟窿。



编者按：微软到底还是做窗口软件发家的，但很明显主机硬件的设计缺陷是根本无法用补丁的方式解决的，微软的这10亿美元，就当是其为下一代主机提前交的学费了。

70 可信度

?玩游戏可诱发人进监狱?

英国不愧是西方人权国家，据英国的《每日邮报》显示，仅英格兰及威尔士地区，在监狱和少年管教所内看押的8.36万名犯人，平均每8名犯人就有一台游戏机成为闲暇时的娱乐工具。

这并非空穴来风，英国监狱管理局做出过统计，监狱机关近年来为犯人公费购置各式游戏机的费用超过了一万英镑，而犯人自费购买主机花费的金额甚至达到了22万英镑，很多犯人都可以在自己的监狱房间内看卫星电视、开电脑上网打游戏，还有很多犯人聚在一起快乐地玩游戏机都是不少监狱所允许的，只要不出监狱的大门，犯人们所受的待遇并不比普通人差多少。甚至在过年之间，曾有42人故意滋生事端而被警察抓走关进监狱。

编者按：尽管英国这样的欧洲发达国家甚至比美国还要重视“人权”，不过再怎么人权，监狱还是监狱，自由肯定要受限，除了极个别穷得叮裆响的宅男外恐怕没人愿意往这种地方钻吧。

30 可信度

?史爱仍在寻觅收购"猎物"

SQUARE·ENIX谋划收购TECMO最终因“第三者插足”而告吹的事件是前一段时间人们议论最多的话题，但就像被抢走女人的男人一样，为了寻找心灵上的安慰，SE似乎仍在到处寻找着收购对象，甚至达到了饥不择食的程度。

SE社长和田洋一在告吹事件之后回答记者提问时提到，公司现在仍然对收购事宜充满兴趣和欲望，不管是对TECMO还是其他公司。事实上SE最近确实在很多场合谈到过收购这个字眼，有小公司，也有大公司，只是都没什么结果而已。和田洋一也说过：“SE现在的目标不仅在日本，北美和欧洲等地区也是寻找的目标。”也就是说，SE将在未来一段时间内想尽一切办法将合适的公司收至麾下，不管是几家厂商也好，只要能满足SE现在的“饥渴”，不管是什么来头，都将成为和田社长的拥抱对象。



编者按：SE这次丢掉的不只是个TECMO，最主要还是丢掉了面子，曾经信心十足的高调宣扬自己的“婚嫁”，却在众目睽睽之下被人抢走了到手的鸭子，是个人都忍受不了更何况是家世界知名的大公司，所谓输球不能输人，就算要做样子也要给人一种“我们收购的不仅是TECMO一家而已”这种印象，哪怕只能挽回一点颜面也好。

30 可信度

?PS3仍将成为今年底商战的赢家

目前PS3在全球市场内形成了一个比较微妙的境地，而SONY高层似乎也对这台主机的前途方向把握不准。最近SONY集团的首席执行官霍华德·斯金格在回答媒体采访时谈到，PS3将凭借与任天堂这样的纯游戏厂商不同的路线最终赢得用户的青睐。

霍华德承认了Wii在游戏性与普及用户方面所获得的成就，他也提到了PS3销量不如前者的一个原因是因为生产部门遇到了一些问题而导致。PS3目前的软件收益已经大于其硬件方面的亏损，之前资金上的损失将逐渐得到恢复，但PS3目前没有降价的计划，因为PS3对于用户来说已经非常超值了，因为其搭载的蓝光播放器功能是任何对手都不具备的，而在游戏软件方面，PS3也拥有强大的阵容，在今年底就将有《小小大星球》、《抵抗2》、《摩托风暴2》等大作与玩家见面，PS3最终会以全方位的娱乐功能赢得所有玩家的喜爱。

编者按：这年头吹牛谁都会，难在你敢不敢吹。游戏软件的匮乏是任何周边功能都弥补不了的，SONY反复强调的那几款年底“大作”实在是很难让人对其抱有太多信心。

40 可信度

中国电玩榜

最期待游戏TOP10

Game Chart

1 口袋妖怪·白金

■NDS ■任天堂 ■角色扮演
■2008.9.13 ■5040日元



在本作中，要令レジギガス觉醒所需要的三种妖怪レジロック、レジアイス、レジスチル均有登场。前作中这三只怪兽不能获得，在白金版里可与其战斗并捕捉。

410票

2 最终幻想13



■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演
■2009年预定 ■价格未定

在09年即将发售的《最终幻想7 少年归来》完全版中将会收录本作的试玩版，据悉，这次的体验版游戏时间将会大大高于少年归来的影片观赏时间。

371票

3 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险
■2009.3.12 ■59.99美元



CAPCOM公司在2008年年度报告中提到了开发中几款重头大作的全球销量目标，其中《生化危机5》为230万套，报告中还提到本作开发人员总数达到400人以上。

353票

4 战争机器2



■XBOX360 ■EPIC ■动作射击
■2008.11.7 ■59.99美元

游戏开发公司的主管Cliff.B许诺将在本作中加进一点鲜活的色彩："我们确实有意为之，把画面弄得欠饱和，但这后来成了这一代游戏的必备要素。"

339票

5 恶魔城·被夺走的刻印

■NDS ■KONAMI ■动作游戏
■2008.10.23 ■5140日元



本作的故事时间设定在1792（《月下夜想曲》的时代背景）年到1999年之间，其中还有一名隐藏角色可以使用，至于这名隐藏角色到底是谁目前还未知。

318票

6	PS2 / 超级机器人大战Z / BANPRESTO / 2008.9.25
7	XBOX360 / 街头霸王4 / CAPCOM / 2009.2.3
8	XBOX360 / 古墓丽影·地下世界 / EIDOS / 2008.11.18
9	PS2 / 真·三国无双5 SP / KOEI / 2008.10.2
10	PSP / 最终幻想·纷争 / SQUARE·ENIX / 2008.12.18

CHECK! GTA4销售后劲不足

作为一款顶级大作，GTA4在今年4月份发售后的首周销售额就达到了惊人的5亿美元！这件事情曾经一度成为业界话题，不过在最新一期的NPD数据调查中，本作的单周销量排名已经跌倒了46名左右。虽然一款游戏在发售5个月之后还能维持这么高的排名已经相当难能可贵，不过对比一下前几作的成绩的话，就会发现GTA4这种销量下降的势头在之前还是比较罕见的。由于这个原因，前段时间曾经一度搁置的EA合并TAKE TWO的谈判据说有可能现下又偷偷重新开启了，目前尚无法得知更进一步的消息。



↑从PS3上"逆袭"回归PS2的真355 SP，不知最终质量会如何？

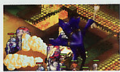
本期没有新作上榜，估计是由于近期缺乏大作发布的原因，另外，排行第一的《口袋妖怪 白金》已经发售，下期将从本榜撤出。继E3之后，电玩界的另外一大盛会——2008东京游戏展也马上就要开幕了，不知在今年的TGS中是否会有什么令人惊喜的消息爆出。

TOP! 日本家用机软件周间销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.9.1–2008.9.7

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	NDS	节拍天国GOLD	任天堂	2008.7.31
2	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
3	NDS	蓝龙PLUS	MistWalker	2008.9.4
4	PS3	非洲	SCE	2008.8.28
5	PS2	J联盟胜利十一人2008 俱乐部锦标赛	KONAMI	2008.8.21
6	NDS	火炎纹章 新·暗黑龙与光之剑	任天堂	2008.8.7
7	NDS	勇者斗恶龙5·天空的新娘	SQUARE·ENIX	2008.7.17
8	NDS	大合奏！乐团兄弟DX	任天堂	2008.6.26
9	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.10
10	NDS	闪电十一人	LEVEL 5	2008.8.22

■ 本期没什么"大作"发售，原本比较期待的《蓝龙PLUS》首周销量竟然只有2万份多一点，加上之前的《A.S.H》，坂口博信的两款NDS游戏表现都不佳。另外《口袋妖怪 白金》发售后前两天销量就轻松突破80万，不过由于统计周期的原因没有计算在本期之内。



TOP! 美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.8.31–2008.9.6

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	XBOX360	雇佣兵2·战火纷飞	EA	2008.8.31
2	Wii	Wii Sports	任天堂	2008.8.19
3	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.5.19
4	PS3	雇佣兵2·战火纷飞	EA	2008.8.31
5	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.27
6	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
7	XBOX360	劲爆美式足球09	EA	2008.8.12
8	XBOX360	泰格伍兹世界巡回赛09	EA	2008.8.26
9	XBOX360	无尽隐秘	SQUARE·ENIX	2008.9.2
10	Wii	超级马里奥棒球	任天堂	2008.8.25



■ 在经历了上期的《劲爆美式足球09》热潮之后，这周美国游戏周间榜的上榜游戏总算是"正常"了一点。其中，《雇佣兵2·战火纷飞》的表现优异，360和PS3两个版本同时上榜，并且各夺得了第1和第4的高名次，看来喜欢该系列的玩家果然不少。

《忍者利刃》是From Software在9月1日的Xbox360东京媒体发布会上公布的原创新作。本作将以现代东京作为舞台，描述忍者与怪物之间的恶斗，突出展现流畅的动作，并且为玩家带来精彩的剧情体验。本作的筹划和制作工作已经进行了三年之久，制作阵容堪称豪华，由曾为《失落的星球》设计角色的中冈惠司担任人设，日本Production IG小组制作动画。本作预定于明年年初由Xbox360平台独占发售。 □文/苻菜

忍者到底应该是怎么样的呢？按照《Shinobi忍》的描述，应该是行动飘逸、出手必杀；以《忍者龙剑传》为范本，则是神挡杀神、佛挡杀佛；《天诛》里面的忍者就低调得多了，敌人从来看不到他们的真面目——因为他们从黑暗中现身的时候，也就是敌人的死期。三者比较，恐怕还是《天诛》中的忍者最为接近真实，而像秀真或者隼龙那样正面与敌人对敌的“忍者”，似乎叫做“剑侠”或者“武士”更合适一些。正因为如此，《天诛》系列也被称为“本格忍者活剧”。

不过本格归本格，《天诛》系列的名气比起《忍者龙剑传》来却要落在下风。毕竟两种游戏类型的受众不同，以快节奏打斗为主题的动作游戏终究更受欢迎一些。面对这样的局面，From Software也不再拘泥于《天诛》的潜入、暗杀模式，而是借鉴了其它作品的特色，推出了这款《忍者利刃》，也算是对市场的一种妥协吧。不过，《天诛》系列的fans也不必沮丧，毕竟From Software已经在6月份公布了《天诛4》的消息，并且推出了“新三部曲”的计划——看来是要抓住“忍者”这个题材双管齐下了。

穿梭于摩天大楼的身影 如同闪电划过夜空



←本作的场景设定为现代东京的摩天大楼群，身负绝迹的主角在高空中自由穿梭，斩妖除魔，这让人很容易联想起《Shinobi忍》。看起来本作对同类作品借鉴得很彻底。

XBOX 360 X360	本刊译名：忍者利刃		2009年初预定	
	动作	From Software	价格未定	日版
	DVD	人数未定	记忆容量未定	审查预定

与《Shinobi忍》一样，《忍者利刃》的故事发生在现代东京的市区。不过比起前者来，本作的场景设定更加写实化一些。制作人透露，游戏中的场景包括东京塔和新宿等区域。大家可以看到东京都政府大楼、新宿地铁站、凯悦花园酒店等等标志性的建筑。身为忍者的主角Ken可以灵活地攀上摩天大楼的顶部，并且在空中自由的滑翔跳跃，因此玩家们也有机会从居高临下的角度欣赏华丽的夜景。

而另外一个引人注目的就是游戏中的敌人设计。尽管“除魔”是动作游戏中一个颇为老套的桥段，不过在本作中这些魔物是为何突然出现在现代都市之中，仍然引起了我们的好奇。尽管目前还没有透露太多故事细节，不过制作者已经表示剧情将是本作中的一个重要元素，应该会有令人印象深刻的表现！





↑科学就是力量，这年头就算是忍者也得掌握一点现代的科学技能，如果只会耍刀弄棒丢手里剑的话实在不好意思出来混。尽管主角Ken会飞檐走壁、日行千里，不过毕竟还是骑摩托更轻松，也更“拉风”！



←游戏中的场景以东京作为蓝本，从这张图片中我们就可以清楚地看到新宿车站。

战斗忍者拔剑出鞘谁能敌 魑魅魍魉妖魔鬼怪皆可杀

仅以“动作”的角度而言，From Software并没有给大家留下过什么太好的记忆，因此对于《忍者利刃》的动作手感，很多玩家心中也存在着疑虑。对于这一点，制作人可谓“避实就虚”，并没有过多谈及，而是将介绍的重点放在了游戏的系统方面。

在本作中，主角Ken拥有一种被称为“Ninja Vision”的能力，利用它可以找出敌人的弱点，发现关卡的线索。不过使用这种能力并不能随心所欲的使用，而必须付出一定的“代价”。Ken还有所谓“必杀”的特技，但关于这些特技的细节目前都还处于保密之中。制作人透露，在游戏的开端，Ken并没有掌握所有的忍术。随着游戏的进展，还会有更多精彩的忍术特技呈现在玩家的面前。与《忍者龙剑传》不同，本作中并没有提供装备购买或者升级的“商店”。主角可以利用打倒敌人之后得到的“水晶”，直接将能力诸如武器之中使其性能提升。

如同“大杂烩”般的作品，能否为我们带来独特的体验？

说实话，从目前的资料来看，《忍者利刃》颇有一些“大杂烩”的感觉。从这款游戏中我们可以找到其他很多同类作品的痕迹，说好听一点是借鉴学习，说难听一点就是模仿抄袭了。标题和游戏方式让我们想起“忍龙”，场景设定分明来自“Shinobi”，“Ninja Vision”大概来自《007得与失》，往武器中注入能量升级的系统疑似《战神》，就连预告短片中主角沿着高楼墙壁跑下并且在半空中一路杀敌的场面也在《恶魔猎人》等游戏中屡见不鲜……真让人担心这样一部糅合了“各家特色”的作品最后究竟会是什么样子。好在本作预定将会在10月份的东京电玩展上展出，到时候大家就可以得到进一步的消息了。



↑主角从高楼一跃而下，在半空中将拦截的敌人一一斩于剑下，很酷很老套。



将这世上的战争根源全消灭!!
赌上天人的信念与高达机师们的尊严!!

機動戦士ガンダム00 MOBILE SUIT GUNDAM

GUNDAM MEISTERS

機動戦士ガンダム00 ガンダムマイスターズ

继上回再次追加大量新情报！核心操作模式、更多的新机体，都在本期一并公开！天人根除战争的战斗即将再次拉开。

PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：机动战士高达00 高达机师		2008年10月16日	
	动作	NBGI	6800日元	日版
	DVD-ROM	1-2人	记忆卡容量未定	全年龄

以2007年10月至2008年3月间播放的TV动画《机动战士高达00》第一季为蓝本制作的本作《机动战士高达00 高达机师》即将于10月16日发售，继上回介绍的四大主人公外，官方又公开了有关游戏核心操作系统以及其他一些登场角色和游戏模式的信息，预先了解到这些对实际上手会有很大帮助，首先就让我们进入00的世界解析一下游戏的核心系统。 □文/翅膀



↑第二季播出前再次感受那经典的对决场面！

掌握胜利关键的两大游戏核心系统

四大“OO模式”

和以往的众多高达游戏类似，玩家操作的机体在指定的区域内消灭敌人，完成任务，本次作为游戏特色之一，鼓励玩家快速高效杀敌的“OO模式”则时刻伴随在玩家的战斗中。战斗时屏幕下方会有一个“O积蓄槽”，会随着玩家的攻击而逐渐增长，当增长到最大值时即可发动“OO模式”，在模式发动中会进入倒计时，此时玩家要尽可能多的在限定时间内大量击破敌人，随着击坠数的上升OO模式的等级也会上升，当限定时间结束后如果等级到达一定水平的话即可发动特殊的特写必杀动作，根据机体与机师的不同共分四个不同的种类，有着各异的功能效果。而如果等级到达最大时，还可与搭档一起发动威力强大的“攻击阵形”对敌人实施毁灭性的打击。换句话说，“OO模式”即鼓励玩家合理地运用时机快速高效地消灭敌人，比如在敌军密集的场所或是强力BSS与杂兵混成的场合，通过优先击坠杂兵来提升攻击等级，最后再把最强力的一击孝敬给BOSS，将会是非常实用的高效攻击手段，在激烈的战斗中也增加了一定战术战略成分，像以前一样单纯的打打打杀杀可不行哦！



←游戏的背景画面与机体动作结合得将会很到位，随着机体动作背景也会跟着变换各种合适的视角。



↑“三位一体”的小队合体攻击效果值得期待。不只是这三兄妹，刹那等主人公也可使用。



1. 强力的一击必杀

↑上下移动的光标接近中央位置时准确地按下按键，位置越接近中央造成的伤害就会越高，甚至会有一击必杀的效果！



2. 根据时机来按键

↑圆盘型伸展的能量槽，需要光标与其重合时准确地按下按键，和前一种不同的是光标移动的路径有所不同。



3. 连打键增加威力

↑在限定时间内快速连击指定的键位，根据次数的多少决定攻击的威力，考验玩家连打能力的一种模式。



4. 准确输入键指令

↑按照画面中提示的键位依次输入，越快输完形成的威力就越大，当然不能按错，不然威力也会打折扣。

CHARACTER VOICE

双刃之剑Trans-Am系统——

目前发动此系统的的条件不明，在原作中是将高达搭载的GN太阳炉内的高浓度压缩粒子以平时数倍的出力加以释放，从而使机体获得远远凌驾于平时的机动性与战斗力，能在短时间内快速歼灭敌人，但当Trans-Am系统到达临界使用时间后机体就会立刻恢复到普通状态，且GN粒子需要重新生成导致机体性能大幅下降，即所谓双刃之剑。、



↑在危机时刻或对BOSS等关键场合发动系统，赌上性命来与敌人做殊死战斗。

三位一体！Trinity小队

原作动画中盘登场的第二支高达小队，与刹那等人抱有不同的战斗理念，他们也将成为玩家可使用的角色。在原作中三兄妹的三位一体连协战斗给人留下深刻印象，合体攻击与异类的武器装备相当出彩，且根据原作，他们也会在之后有和刹那他们处在敌对的场合，本作游戏中他们会有什么样的表现呢？



座天使高达二型



↑和原作同样，操纵着GN浮游炮和GN光剑等武器与敌人周旋战斗。



拥有强劲的近战能力与远隔操作的浮游飞翔炮，变换多彩的攻击手段令敌人十分棘手。

座天使高达一型



↑全身漆黑色的机体，给人以压迫感的同时运用高威力的射击武器将敌人迅速歼灭。



三兄妹长兄的约翰驾驶的黑色高达，其拥有长距离炮击能力，还可与三号机进行合体攻击。

座天使高达三型



三兄妹小妹妮娜驾驶的高达实力同样不容小看，拥有散布大范围干扰粒子的能力。



↑游戏中也会像原作一样能散布干扰敌人雷达的美丽"GN力场"吗？

自由选择搭档体验原作的剧情模式

游戏包含多个不同的模式，从刹那等4人中选择操作角色体验原作剧情的模式即为"剧情模式"，其中不仅有激烈的战斗场面还会穿插很多原作中的剧情对话，此外原创模式中可以选择更多的角色，很多原作中的敌方角色也可以操作使用。两个模式都可选择搭档并肩作战。

共同出生入死的战友之间存在深深羁绊





↑在出击前选择搭档，一同执行任务。可以看到不仅是共同战斗这么简单，不同的搭档还将与玩家选择的角色产生不同的效果，攻击力等数值都会有所加成。

与搭档一起将拦路敌人歼灭



←游戏战斗采取区域制压的方式，当进攻敌人时，画面右上角的制压计量器就会产生变化，以刹那他们为例，当全部变为天上人标志时即表示敌对势力已被歼灭，任务就完成了。

原作精彩的场面完全再现!!

游戏的剧情模式会跟着原作情节一同展开，一些精彩镜头也会以游戏的方式展现出来。比如第一集中主人公刹那袭击AEU新型MS发表会场那样，从天而降的能天使高达突然出现在众人面前，瞬间就以压倒性的优势破坏了新型MS依那库特，随后扬长而去，这幕情景将在游戏开始由玩家进行互动式重现。3D建模表现出的经典场面丝毫不亚于动画的流畅表现力。



精彩场面再现 主动权在你手中



←像动画片第一集中那样，玩家要操作刹那的能天使高达来挑战巴德利克驾驶的新型机，像刹那那样迅速干掉他吧！

亲手重现原作的特殊战斗特写



→根据画面指示输入指令，就会完美再现原作中蹂躏式典用新型机的精彩场面，也就是所谓的亲手操作动画，你是否想起了什么呢？

目标！登上炼金术的王座！



本作是以炼金术为主题的角色扮演游戏《工作室》系列的最新作品。本作的主人公阿尼的祖父是一位著名的炼金术士，而阿尼却是一位迷迷糊糊的见习炼金术士，玩家在游戏中也要帮助她逐渐成长为优秀的炼金术士，最终登上王者宝座。□文/雪飞





NINTENDO DS NDS	本刊译名：阿尼工作室・塞拉岛的炼金术士		发售日未定	
	角色扮演	Gust	5040日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

清爽明快的世界设定，使用各种物品进行调合的深奥系统，为《工作室》角色扮演系列赢得了广大玩家的好评。本作则要求玩家利用玄妙的炼金术挑战孤岛。玩家扮演的是见习炼金术士阿尼，在塞拉岛帮忙开发疗养地。使用华丽的炼金术开发岛屿，也许会遇到主角心中的白马王子！

《工作室》系列是以炼金术士为主人公，描写他们日常生活的角色扮演游戏。随着物品调合与合成，故事逐渐进行。

阿尼·阿伊莱贝露库

虽然祖父是天下闻名的炼金术士，可是17岁的阿尼却迷迷糊糊，终日不知上进，只想不劳而获不努力即可成为炼金术士的王者。阿尼的祖父为了培养锻炼阿尼，把她送到塞拉岛，让她独自在那里修行生活，最终改变了阿尼的生活。



←阿尼虽然平时游手好闲，但却心地善良。

苦修炼金术

阿尼由于整日不知上进，使祖父极为担心，最终竟然趁阿尼沉睡时把她送到了塞拉岛上。醒来后发现自己身处异方的阿尼为自己的不幸大为感伤。得知对岛屿开发最有贡献的人可以嫁给王子后，阿尼大喜过望，反而觉得自己是最幸福的女孩。





↑阿尼借助小妖精贝贝的力量，在孤岛上开始进行开发。

支持阿尼的忠实伙伴

在塞拉岛上，阿尼遇到了很多陌生人，其中有些人成为她的同伴，并且在各个方面支持阿尼。与他们的相会彻底改变了阿尼的命运。在与同伴们的接触中，阿尼逐渐改变了自己最初的想法和不良的生活习惯。

汉斯·阿莱斯

从大陆本土派遣的疗养地开发特派员，负责照顾阿尼，也负责阿尼的日常工作。因为出身贵族，从小生活无忧无虑，对世间之事全然不知。



贝贝

接受阿尼祖父的托付，传授阿尼炼金术的小妖精。外表上看起来还是孩子，但其实早已成人。

故事的舞台 塞拉岛

位于王国北方，天然的美丽岛屿。为了把这里开发成疗养地，国王招募全国的炼金术士到这里建设。在开发的同时，还会召开炼金术大会。

孤岛上唯一城市







独特的开发方法

玩家可以利用在炼金术大会上获得的赏金，在塞拉岛上建设起各种各样的设施。炼金大会每半年召开一次，根据玩家的完成情况，可以获得不同的奖赏，想成为王者必须从基础做起。成为岛屿开发贡献第一名，也是本作的游戏目的之一。

↓疗养地开发委员会办公室，也是汉斯工作的地方。





←在城市广场可以遇见各种角色。







←离开城市后，岛屿上的充满生机的自然风光会使玩家眼前一亮心旷神怡。

游戏系统与系列统一！

本作游戏系统的核心—调合系统，与系列保持统一。玩家依然能享受到收集各种调合菜单与素材，尝试进行丰富多彩调合的乐趣。其中，还有部分物品调合与系列前作完全相同，熟悉该系列的玩家可以更为轻松地进行调合。在游戏中还有不少市民会向玩家提出调合依赖，完成了他们的依赖后，可以增进玩家与他们的感情。

冒险者行会

进行物品调合、与各种各样的冒险者交流的场所。完成任务后，玩家会得到相应的报酬。随着故事的进行，玩家可以接受任务的逐渐丰富。

材料的采取

在冒险者行会接受任务后，玩家必须收集各种材料。为了完成任务获得报酬，玩家可以在森林、洞穴等地探索，获得必须的材料。

独特的炼金战斗

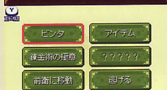
采取调合素材是一个非常危险的工作！在森林和洞穴中，栖息着各种各样的怪物。玩家在探索中会与怪物遭遇，随后进入战斗场景。

与同伴合作



→带着同伴们一起探索会更加安全，战斗更为轻松。







收集与调合 博大精深





出现新的任务

调合

把采取等方法获得的素材进行调合，做出指定的物品后，把它拿回冒险者行会换取报酬。得到菜单后，玩家可以进行各种各样的调合。得到了珍贵的调合菜单后，玩家还可以调合出未知的物品。



ALIENS

COLONIAL MARINES

大家都应该对《异形》有着深刻印象吧？自从电影开始风靡之后，电子游戏也是层出不穷，而作为最早买下《异形》游戏制作版权的SEGA来说，在80年代到90年代期间推出过不少以异形为主的街机动作游戏。当各位手持喷火器，消灭异形的时候感觉一定非常爽快吧？以异形为主的动作游戏近几年来逐渐销声匿迹，但最近又传出与老电影《异形1、2、3》同名的游戏作品。 □文/菜团

XBOX 360 X360	本刊译名：异形 殖民陆战队		2009年内发售	
	动作射击	SEGA	未定	美版
	DVDROM	1-4人	未知	年龄审查中

Gear Box公司的大名并不陌生，曾经制作了《战地：地狱高速公路》和《战火兄弟连》等名作的Gear Box在8月26日决定携手NVIDIA共同向着高清游戏市场联手并进，那么对于家用机用户来说，这也无疑是一个天大的好消息，Gear Box已经与SEGA公司开始联合制作根据同名电影改编的第一人称动作射击游戏《异形：殖民陆战队》，当看到制作厂商的名字中有SEGA的时候，不禁让人回想起SEGA在早期街机游戏《异形风暴》中的精彩演绎，这也是相隔20年后SEGA玩家与《异形》的再次重逢。本作故事发生在《异形3》之后，美国陆战队开始派出陆战队员清除残余的异形卵与异形生命体，一艘名为SULACO的太空船突然遭遇袭击而遇难，一只由四人组成的陆战队员前往事故地点搜寻幸存者，然而当这些陆战队员前往到太空船时发现陆站队队友的身体残骸，此外陆战队员们发现了太空船中有一处神秘入口，进入里面发现竟然还有正在蠕动中的异形卵，回过头来一轮全新的异形风暴正迎面袭来。



紧跟电影的脚步 异形全新续作上演

这是一个战术射击游戏。玩家在游戏中控制四名陆战队员，每个人的能力与武器均不相同。玩家可使用的武器包括手枪、步枪、火焰喷射器以及手雷。玩家每次只能控制一个人，但却可以对其他人下达命令，也可以随时切换角色。玩家在每一关卡需要控制周围的局势地当敌人的攻击。和其他主观视角射击游戏不同的是，游戏中没有状态栏。试想一下，没有状态栏的射击游戏不但视野会更加辽阔，游戏也会变得更加真实。

异型风暴再次来袭

《异形 殖民陆战队》曾经CHECK SIX GAMES开发，由福克斯和EA在PS2上发行预定发售日是2001年，但是游戏在发售之前突然取消了，不过这个游戏的大体结合和现在的版本十分接近。现在这部作品故事情节与整体游戏的基本设计和2001年的版本十分相似，但是负责游戏的开发Gear Box宣称本作将会与被取消的版本没有任何关系。

火焰不断燃烧 异形无处躲藏

游戏中主要的敌人是来自于电影中的异形，它们经常用跟踪和偷袭的方式对付玩家，这是玩家需要使用手中的武器将其击退，被称作"抱面者"的敌人会用手臂抓住玩家的面部在里面产卵，最后会导致玩家操纵角色死亡。另外一种叫"勇士"的异形是电影版里最常见的家伙。其他几种异形，有的性格狡猾，善于追踪，有的会产下剧毒的卵。在游戏中出现的异形女王是BOSS级角色，面对这些可怕的敌人，玩家需要控制角色在紧急情况下及时作出判断（QTE），像"抱面者"这样的敌人必须用QTE对付否则可能被一击必杀，当然你也可以使用喷火器这样的武器对其进行攻击，但是你需要抱着必死的决心才可以面对它。

本游戏支持双人同机（分屏）对战，在ONLINE模式最多可以有四人进行游戏，游戏模式包括：合作模式、多人竞争模式等等，目前还没有进一步的情报。Gear Box表示能够与SEGA公司合作开发异形游戏是一件值得骄傲的事情，他们会用强大地次时代机能表现出与电影相同的异形世界。

这个游戏从EA交给SEGA制作是从2006年12月11日开始的，SEGA宣布从20世纪福克斯那里购买了异形系列的游戏制作版权，四天之后SEGA和Gear Box就宣布开发此作品了到2008年2月，本作的标题被正式公布。重新制作这部作品耗费了很多时间与精力，仅仅是游戏背景与车辆的制作就占用了不少功夫。为了再现异形特征与环境，开发小组专门聘请异形电影的造型师为游戏进行设计，相信游戏能比较好地诠释出原著的特色。

真实的异形世界

《异形》是1986年20世纪福克斯推出的科幻恐怖电影，通过模型和特殊拍摄的手法，营造了一个高科技环境下孤独、绝望和冷漠的恐怖环境。主人公与队友们遭遇了外表可怕、攻击欲望强烈、以猎杀人类为本能的怪物，在队友连续被异形杀害的时候，主角凭借着勇气与战斗能力求得生存。这个电影最大的成就是塑造了异形生物的形象，在后来的许多同类型作品中，异形生物的形象都或多或少地借鉴了这部原著中的样子。

本作品是根据《异形》作品进行改编制作，本游戏也许并不只是单单发生在太空船中，仔细看官方所给出的图片，是否那些正在蠕动着的异形卵被制作的十分真实呢？不过这款作品是作为一款FPS游戏出现，它究竟能带给我们怎么样的惊喜呢？



操控手中遥控器 击溃成群的敌军！



↑灵活操作后即使面对大批敌军也不用害怕，各种招式运用得当便可一击打倒大片的敌人。

特大号BOSS

↑BOSS是主人公10倍大的怪物，如此巨大的身躯要想战胜需要战术与勇气的结合。

NINTENDO Wii	本刊译名：黄金之绊			2008年冬
	动作角色扮演	Jaleco	价格未定	日版
	DVD-ROM	1人	记忆卡容量未定	审查预定

生田美和创作故事剧本的

本作《黄金之绊》是由日本Jaleco公司开发，预定将于今年冬季发售的Wii平台ARPG新作，游戏整体以“羁绊”为主题，演绎超越时代的人物间的动人故事。本作的开发人员极其豪华，由曾经担任《最终幻想12》和《圣剑传说 玛娜传奇》剧本创作的生田美和负责编写故事剧情，作品监督则由负责过《勇者斗恶龙8》及《国王物语》的川口洋一担任。游戏风格非常独特，人物画风和背景色彩采用类似铅笔绘画染色的设定风格，给人一种颇为舒适的感觉。运用Wii的双截棍遥控器玩家将犹如置身于游戏世界中一样与魔物进行战斗厮杀。

游戏的故事描述了很久以前的人魔大战结束后，魔物之王被封印在水晶树之中，但随着岁月流逝魔王的怨念再次弥漫于王国全土，魔物成群肆虐，王子贾斯特也难以抵挡穷凶极恶的魔物大军，这时一名少年挺身而出，成为了世界最后的希望……

□文/翅膀

CHECK UP! 游戏制作人自白

生田美和■各位游戏玩家们你们好！我是担任游戏剧本设定的生田美和。《黄金之绊》是一款以少年利安为主人公的剑与魔法的冒险故事，这次我执笔撰写了很多和利安邂逅人们的相关故事情节。在故事最初的舞台——王国那比加特利亚，那里是一个陷入与魔物战斗宿命的残酷世界，有着很多背负着守护王国使命的领导者与被战争卷入的无辜人们。但是，在这样的世界中，也同样交织着诸如热情的商人、天真的孩子等这样平凡人的生活，与这些人邂逅产生的各种各样的故事就是我所要表达的。

川口洋一■《黄金之绊》是一款运用Wii遥控器的动作角色扮演游戏，简单直观的操作，爽快地将敌人打倒是游戏的制作理念，阻挡在主人公面前的敌人数量非常之多，且都是凶恶的怪物，会给玩家形成很强的心理压力，这也是真实反应主人公内心感觉的一种方式。为了复仇而展开旅行的主人公，因为自身残酷的命运，厌恶与人打交道，为了达到目的而不择手段。有着这样性格的他与在世界上努力生活下去的人们之间的邂逅，与他们的交往，会产生怎样的桥段呢？他的心境会发生怎样的变化？引导出最终战斗的答案又是什么呢？敬请期待这款以“羁绊”为主题的优秀作品！

战争中交织于人们之间的“羁绊”

本作描写的是人类与魔物之间的战争，在这场战争中，无法包容他人，为了复仇而生的青年利安即为故事的主人公，对自己最重要的东西倒底是什么，随着剧情推进而逐渐清晰起来，王道的力量是人们之间的所念所想，即为本作谱写的“羁绊”的含义。

为复仇而生的战士 利安

为了寻找与魔物战斗中失踪的父亲而踏上战场的17岁少年，以讨伐魔物为自己唯一的目标，无口无心无感情，为了达成目的会不择手段。

将魔王封印在黑暗深处的王国大英雄 杰拉德

纳加比托利亚王国骑士团的团长，曾经将魔王加尔巴兰封印的大英雄，但是在那之后就失去了踪影。直肠子的热血汉，属于思考还未进行动作就已完成的类型。

内心坚强的大公主 艾娜

为王国和人民尽心竭力的16岁公主，没有什么架子，人非常好的一位女孩子，对谁都可以温柔地与之接触，没有什么心计，不过也因此经常把自己陷入危险的境地，虽然不会使剑，但可以灵活地操纵家传的水魔法与魔物战斗。

艾娜专门的辅导师 米斯特

兼任艾娜专属辅导教师的26岁女官，为了将艾娜培养成一名出色的贵妇人倾注了很多心血；给人一种很天然的感觉，虽然不会武艺但演技相当高超。

KIZUNA 黄金の绊

幻想新作于今冬问世！

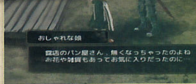
主线剧情中包含的超过100种的各式任务，从细节体验游戏蕴涵的乐趣

游戏的主线剧情按照章节形式来切换推进，为达成各章节的目的，需要完成动作战斗等各种各样的任务，游戏中总共准备了100种以上的任务，如讨伐魔物、取回重要道具等，均可由自己的喜好任意选择。本作的战斗采用了类似动作游戏的形式，挥舞Wii的遥控器结合按键来将出现的大批敌人一扫而光，加上必杀技等丰富多采的特技要素，游戏的战斗爽快感不亚于一款手感出色的动作游戏。





←这就是羁绊的开始，重视每一次邂逅吧！



→在店里面接受任务委托还可与依赖主会面，依赖主还会有孩子？

在神秘幽灵船展开无归之旅

《死亡空间》是EA旗下的Redwood Shores工作室为PS3、XBOX360双平台所开发一款全新概念的次世代科幻恐怖游戏。游戏将定于2008年10月14日发售。EA官方已经出面向广大玩家保证，本作将传达给玩家终极的心理恐怖体验和绝对逼真的次世代视觉冲击力。 □文/七曜

剧情大报料，提前感受恐怖之旅！

本作剧情是发生在距今500年后的未来，人类已将地球上的天然资源消耗殆尽，因此各国企业纷纷派出巨大的裂星者采矿船进入太空，将行星分解并把有用的原料带回地球。

一艘名为USG石村号的采矿船失去了联络，主角艾萨克·克拉克随一支维修小队奉命前往维修，玩家在游戏中就是扮演这位临危受命的工程师，他以为只是奉命前往宇宙空间，执行一次例行公事的空间采矿船定期检修工作。然而就是这次看似表面波澜不惊的普通作业，实际上却是处处暗藏杀机的危险之旅。当他和同事到达采矿船时，发现全体船员都被杀害，

而后克拉克在飞船航行过程中发现，与自己一同前来开展调查工作的船员也开始陆续死于非命。而真正的杀人元凶却是一种潜藏于作业船内部的外星神秘生物，在无尽的太空上，随着采矿船上的工作人员全部相继死去，克拉克也面临着前所未有的生存危机，他被困在这艘死寂的船上，而等待他的则是蜂拥而来的怪物。



游戏场景是在巨大的太空船内与克拉克一起对付外星生物。

如果你是一个真正的，
无可救药的太空惊悚故事迷，那么会为这个游戏欢呼！
会很高兴能有机会体验到这部超级恐怖的冒险游戏！
当你拿到这款游戏后，
就会被电影般的视觉效果和故事背后的哲理给深深吸引。
既恐怖又惊心动魄的故事等你来开启。

DEAD SPACE

新奇恐怖大作，带给你无限愉悦！

本作的游戏类型是一款第三人称视角生存恐怖游戏，游戏方式以动作射击为主，玩家经常会看见某某游戏大作跳票，偷跑的事件也时有发生，但像官方刻意将发售日提前的好事情倒不多见。本次EA就将原定于10月21日发售的本作提前一周发售，以使玩家可以在万圣节前玩到。

PS3 / X360	本刊译名：死亡空间		2008年10月14日	
	射击动作冒险	EA	59.99美元	美版
	BD/DVD	人数未定	记忆卡容量未定	18岁以上



游戏制作人Richard Briggs表示，游戏在设计时主要考量恐怖"三元素"，包括未知生物突然趴在你身上，在未知的环境中似乎前方应该有东西却又看不到东西，再加上完全找不到帮助的孤寂感。因为游戏的主角并不是超能力的灭魔战士或是英雄，而只是一名普通的工程师，游戏的武器、道具等菜单有点类似电影《少数派报告》中，可即时呈现在主角面前的浅蓝色萤幕，但由于游戏是持续即时进行，因此即使玩家叫出这些菜单时，仍随时有可能被怪物攻击。E3上官方展示了游戏正式版中第三、四章的内容，主角从打开太空船其中一扇门开始，手持武器不仅可以直接射击，也可以借助吸引起地上类似血滴子的铁圈。

全新设计的三大要素 让你体验心跳的感觉



↑本作的怪物设定也相当的恐怖，而且还会喷洒不知名的液体，当遇到敌人从背后偷袭攻击时，可先用道具快速冻结怪物的动作，然后再来解决它。

↓克拉克走到半路还可能会有怪物突如其来降在身上，如果被怪物抓住，看到怪物张开血盆大口啃食的画面也相当可怕和恶心。



勇气的力量是生存关键——



↑《死亡空间》这款险峻、血腥的求生惊悚游戏，将为玩家带来心灵上的恐惧以及阴森可怕的电影动作情节。



→本作中充斥着太多各种怪物大卸八块的镜头，而含有类似特征的几位"前辈"都在之前与审核机构的较量中被干翻。

生化升级版 超想象进化

本作的怪物有些类似人脸的面貌，但身体肚子部份剖开，或是像肿烂的人体等看起来相当恐怖，至于怪物被攻击时会喷血，甚至会被爆头或断头，当头身分离掉落地面时，主角还可一脚把它踢开。主角必须要寻找设备来提升攻击力与防御能力，并且要尝试解决谜题，像此次展示试玩的内容中，主角进入一个无重力的房间，必须靠手上工具吸引合适的机体零件套入正确的位置中，以启动相关装置，但也要同时防范随时因为无重力而飘来飘去的怪物。

太过血腥暴力 被多国禁止贩卖

本作的游戏画面常出现喷血、断头的镜头，游戏以工程师为主角，在灰暗的太空船中，不仅随时可能有恶心怪物跳上身打算啃食他，还得解开谜题、找出生存之道，游戏结合超级血腥、暴力的画面，气氛十足。制作人表示开发小组希望借助音乐、突如其来的怪物等来营造恐怖感，跟玩家互动，让玩家完全的融入游戏超级恐怖的氛围当中。当玩家进入太空船越深处，就将有越可怕的场景，至于这些画面与未知的恐惧是游戏的必要成份，因此不考虑加入可过滤画面的低暴力选项。但正因为这点，据EA洛杉矶负责产品市场推广业务的Ben Swanson介绍，他们已经得到通知说《死亡空间》将在德国、日本和中国被禁卖。在德国封杀《死亡空间》这类暴力游戏的是"德国娱乐软件自主监测组织"，事实上在德国即便是《战争机器》、《战地双雄》这样的游戏也不得不为了迎合分级审核而大幅修改内容，许多人可能还对前年《勇闯尸城》被禁之前Capcom被要求将游戏中的似人怪物替换成不流血的机器人的事记忆犹新。EA的这款软件如果想要在德国挣到钱，那么他们惟一的选择就只有是对本作也进行大幅修改。

第二期点播台 主持风格渐趋成熟

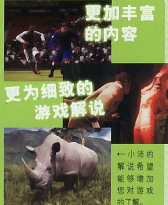
上一期的“点播台”中，小沛和弥可因为是第一次主持，所以不免有一些紧张，NG不断而且很不自然。而第二次出镜时，两人明显进步了不少，包括表情和语言都比前一次要自然了许多。另外，本期公布了包括前一期在内的读者中奖名单，并且开通了新的点播渠道，大家一定要仔细留意一下。那么就祝大家好运吧！





配音解说加强 魅力更加抢眼！

在上一次的《电击收藏》中，小沛和弥可只是为“火线点评”栏目通篇配了音，而像“魅力抢眼秀”和“无坚不裂”等则仅仅配了一部分。本次小沛的配音兴致大发，把凡是可以配的地方，都加入了语音解说和评论。而且小沛还请来了《电击》的元老——大象，来给小沛的配音解说做了些指导。尽管这一期的进步不是很明显，但相信经过小沛的不懈努力，一定会成为“准专业”配音员，为大家献上精彩的解说。



←小沛的解说希望能够增加您对游戏的了解。

本期精彩大汇集，编辑部恶搞格斗大赛开战，有奖竞猜！

电击光盘盒

格斗大赛开幕！连续两期，竞猜有奖！

《闯家点播台》欢迎大家一同参与
另一档多人同乐游戏栏目正在酝酿推出

NG次数多 有望推出专辑

拍片子的时候难免会出现一些有意思的NG镜头，以往的节目中，我们都会把NG镜头放在节目的最后播出。不过，因为今后的个人节目将固定播出，所以NG镜头的数量也会很多……于是，我们打算把这些NG镜头稍微积攒一下，然后再进行精选，然后说不定哪天就会集中播放！敬请期待！

超级机战Z 发售前最终篇

《超级机器人大战Z》马上就要和大家见面了，这次我们收录的画面则是临发售前的最新公开影像。本作不但画面细致度与动态表现大幅提升，还加入强化改良的小队系统。本作共收录22部作品，其中包括9部新的参战作品，以及游戏原创的角色与机体。保证让fans们大呼过瘾！

精彩不分高低！小游戏更有味道

铺天盖地的大作中，你最喜欢的是哪一个？大部头的游戏作品，又有几个能够让你认认真真通关的呢？选择游戏何必那么苦恼，有时候抛开那些百万级的大作品，玩玩回归原点的小游戏也是不错的选择。本期《精彩百分百》不再围绕那些重量级的作品打转，而是为大家找了一些容易上手，同时又品质不俗的作品，就让我们一起看看在XBOX LIVE上都有哪些精彩值得我们关注吧。



←小游戏同样可以让玩家爱不释手，本次介绍的都是其中的精品。

XB LIVE 休闲游戏推荐



↑不断挑战纪录就是最大卖点。

强档新作点燃金秋游戏激情 让我们一同为将至的大作而激动

本期的“魅力抢眼秀”大作不断：《寂静岭 重归故里》带你闯入未知的恐惧空间；《FIFA 09》点燃绿荫赛场上的激情；《非洲》带你领略奇妙的草原世界；《超级机器人大战Z》则让玩家体验热血沸腾的科幻战争；至于《死亡空间》，这个备受争议的恐怖大作，终于也和大家见面了！还有“火线点评”，本次点评的四个游戏分别是《破相拳击》、《阿斯特里克斯在奥运会》、《战锤 战场进军》以及《NBA LIVE 09》。

→精彩内容不断，让你一次过瘾！





游戏丰收金秋同乐

HOT! TOPICS 格斗大赛最后胜者有奖大竞猜!!

由小沛策划并且担任裁判、参赛选手、解说的“第一届编辑部恶搞格斗大赛”终于开幕了！这次的比赛汇集了《电软》编辑部的弥可、蔬菜汁、小沛、达人，《掌机迷》的翔武、露琪、一狼，以及游走于《电软》和《iPSP》的菜团。我们比赛的项目则是经久不衰的2D格斗王者作品《街头霸王3 三度冲击》，之所以选择这个游戏，就是因为这个游戏有着深厚的群众基础，打法清晰明了，有着极高的观赏性。而我们以后也会推出其他游戏的大赛，一定要留意哦。

这次的比赛和“正规”的格斗大赛不同，尽管也是要凭实力角逐出最后的第一名，但其中也加入了很多运气成分。比赛共分为两个阶段，第一阶段是循环制的小组赛，每次比赛前选手要抽签来决定比赛的规则，例如：不能防御、不能使用超必杀，甚至前5秒不能动等等。每个小组的前两名就可以参加第二个阶段的决赛，不但要比出第一名，没出线的四位选手也要赛出最后一名，然后由弥可为第一名颁发“奖牌”，而第一名则为最后一名颁发“奖品”。当然啦，最后一名的这个奖品绝对不是什么让人高兴的东西，而是残酷的惩罚！究竟第一名的奖牌和最后一名的奖品是什么呢？我们下一期就会为大家揭晓啦！





前面我们已经反复强调了，本次的比赛是有竞猜抽奖的！请大家在回函卡中分别填写你认为会得第一名和最后一名的编辑的名字。如果只猜对一个，就有资格参加二等奖的抽奖，如果两个都猜对的话，那就可以参加一等奖的抽奖啦！奖品呢，包括游戏人物的毛绒玩具，以及编辑签名的当期杂志。二等奖只送其一，一等奖则全部包括！就是这一期的回函卡，大家快快参与吧！

特别提示：快把光盘放进电脑，有超多你意想不到的神秘大礼哟！

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本期的评测可谓波澜不惊，虽然没有太多一线大作，但依然有《星球大战·原力释放》、《战火兄弟连·地狱之路》、《机兽新世纪·替代》这些的值得尝试的欧美作品供玩家们选择。



8月28日

非洲



PS3
■SCEJ
■其他
■日版 ■BD
■全年龄 ■1人



不得不说，本作的创意和制作思路很不错，但就是游戏方式有些单调。作为PS3游戏，游戏画面绝对可以说站在业界的前列。但这始终是一个披着大作外套的小品级游戏，游戏的本质其实只是一个摄影游戏，游戏以任务的方式进行，在特定的时间到特定的地点拍摄特定的动物。说白了就是让玩家养眼罢了，但如果想真正在镜头里了解非洲野生动物的情况，到不如去看百科探秘。 **By 七曜**



本作的日版名称居然为《Hakuna Matata》，是不是又让你想起了迪斯尼动画片《狮子王》呢？这个游戏非常特殊，玩家扮演动物生态调查队成员，在广阔的非洲大草原上探险，近距离接触并观察野生动物的生态。游戏以观察野生动物并拍摄各种任务指定照片为目的，玩家可以驱车或是搭乘热气球来寻找野生动物的踪影，以各种摄影器材捕捉动物的身影。这个游戏会在年底推出完全中文版。 **By 小沛**



这游戏的乐趣都集中在多角度的照片摄影上了，基本上是一款图片收集类的游戏，非洲的景色风光和动物的生态 得到了不错的体现，论知识性的话本作可谓满点。不过游戏的实际画面比官方原先公布的有所缩水，一定程度影响了投入度。与各种动物之间缺乏互动性，袭击的场面被一笔带过让人觉得很没 劲，而且游戏前期一路都是不断地单纯摄影，时间一长很显乏味，后期开始才有些意思。 **By 翅膀**

9月3日

破相拳击



PS3 360 Wii
■EA
■运动
■美版 ■BD/DVD
■13岁以上 ■1-2人



如果你玩游戏的时间并不是很多，而且只是把游戏拿来当一般的解趣或者没事的时候休闲一下的娱乐项目，那么在此向你推荐这款多平台的休闲游戏，虽然在很多地方都有着偷工减料，但游戏的乐趣性还是能得到保证的，没事的时候和家人或朋友玩两局就很有意思，但如果是打电脑那就非常没有意思了，操作非常机械化，游戏中玩家可以使用PS3或360的摄像头将自己的脸扫描进去到很新意。 **By 七曜**



《破相拳击》这款游戏是以拳击运动为基础，包括规则方面也都是比较忠实于现实的比赛。不过至于表现手法则非常夸张，在遭到击打时的面部扭曲给人留下了深刻的印象。这个游戏的内容非常简单，与一般的格斗游戏相比，人物的数量不算多，一共有12名，每个角色不但外型别具特色，也都有属于自己的独特攻击方式，再配上夸张的特效，以及丰富的脸部表情，绝对不是什么正经八百的拳击游戏。 **By 小沛**



拳击是美国人爱好的运动，多数东方人看来也只是和打架没什么两样，与EA推出的其他拳击游戏相比，这款游戏掺入了不少花哨和搞笑成分，这点从游戏登场角色就能看出了，什么三教九流巫毒医生都出来了，打斗成分也火 爆非常，什么扔瓶瓶罐罐啊对倒地的敌人追打啊，这些在正规拳击运动中都属于犯规的动作在本作中比比皆是，基本上是超越了现实规则的现实派拳击乱斗。 **By 翅膀**

9月4日

彩虹泡泡



Wii
■Interchannel
■益智
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1-2人



相比起本期的破相拳击，本作起码在表面功夫上做的很足，游戏的风格清新，画面色彩鲜艳，很卡通，适合女生或者年龄段不是非常高的小朋友来娱乐。和系列前作一样，本作的游戏方式依然是和街霸方块一样，只要有三个以上的同色泡泡就可以一同消除，而在消除己方堆积泡泡的同时，会给予对手打击。玩家与朋友或者NPC来对战，看谁消除泡泡快，来将对手打败，非常有竞争力的小游戏。 **By 七曜**



听到《彩虹泡泡》这款游戏的名字，大家就能猜到这是一款风格清新可爱的作品。没错，这的确是一款规则简单容易上手的益智游戏。玩家在游戏中只要控制光标将三个以上相同颜色的泡泡聚在一起，在一轮时间结束时，这些气泡就会自动消失。如果在时间结束前连续不断的组成三个以上的泡泡就能形成连锁。游戏不但支持Wii遥控器的感应操作，也对应普通的方向键控制，非常方便体贴。 **By 小沛**



任何主机上都不缺乏轻松益智的方块游戏，这类游戏虽然不少，但优秀的作品都胜在玩法和欢乐度上。本作作为Wii上的游戏，“威力棒”的操作肯定是少不了的，对比按键操作，这种在画面上比划将方块随意移动的方式显得更有趣一些，也更突显出轻松休闲游戏的特质。如有条件多人同乐的话会相当欢乐，几个人同时拿着遥控器同时挥舞的场面很是热闹，可以说又是一款多人限定神作。 **By 翅膀**

百家争鸣！外部の意见看板

●goingamer论坛对本刊点评游戏的评测（www.goingamer.com）

非洲（详细评测）

初接触的第一感非常不好，可以说游戏的缺点在最开始完全都暴露无遗：进入之后首先是强制安装，这个倒是可以忍受；不过本作最为奇特的现象便是存档文件容量高达300M，而且存档一次需要一分多钟，首次创建的时候耗时更是夸张。实际进入游戏后，音乐果然是不错，但是人物的表情显得比较傻；画面方面，虽然大草原的炽热、广阔、空旷感的制作都十分到位，但是很显然草地上面却光秃秃一片这种现象实在是不符合现实。联想到早些年Phil Harrison（前SONY全球制作室总指挥，现跳槽Infogrames）大言不惭地宣称“这将是一款介于真实和虚幻之间的游戏”以及那段华丽到夸张的演示，反差之大让人非常失望。

接下来进入实际游戏的部分。在游戏最初，只有一款非常寒酸的上世纪老相机供玩家使用。刚刚拿到手便会发现，这个破相机根本是很难拍出精彩的照片的；不过好在最开始的任务是发现各种各样的动物，所以照片精彩与否也就罢了。在寻找动物的旅途开始，可以发现所谓非洲广阔的大草原只有可悲的一点点动物，而且见人就跑，想拍照，尤其是拍出好照片，可谓难于登天；景物在画面中也多少有些不和谐，试想光秃秃的一片“草地”里突兀地竖立着醒目的植物会是什么感觉……如果是普通的玩家，玩到这里想必已经放弃了。没错，游戏的开头单调且无聊，最夸张的是游戏居然是哑剧，看着人物的嘴在动却死活听不到声音。在游戏业整体趋于浮躁的今天，能够有“绿色游戏”实属难能可贵。SCE总是以自己的想法来制作出独特的作品，从《乐克乐克》再到《无限回廊》，SCE旗下工作室的创意令人赞叹不已，虽然缺乏足够的包装，但是这些作品若能够进行进一步的打磨，定会成为名利双收的好作品。 By Clover6090

9月9日

机兽新世纪 替代



360
■Atlus
■策略
■美版 ■DVD
■13岁以上 ■1人



其实本作除了画面优秀之外，别的地方几乎没有什么值得提及的地方。相较之前作，本作中机兽是以全新的姿态登场，拟真的钢铁兵器姿态，以生物、机械设计、武器相互融合而成的钢铁机械巨兽，场景也由之前的虚拟变为了真实化。武器的更新换代成了本作的亮点之一，增加了武器设定并且外表也进行过了详细的设计，可选择的武器也多种多样，武器类型的划分也为游戏的战术增添了不少色彩。**By 七曜**



战争题材的游戏除了FPS类，似乎很少有描写现实世界的。这款作品也不例外，不但其中对立的两个国家都是虚构的，包括他们运用的武器也都超出了现代科技。本作中的机兽是最大的看点，都是以仿真的钢铁兵器姿态出现，以接近生物的外观加上现代机械设计然后再配以高级武器。本作中武器包括"进距离实弹武器"、"接近用途武器"、"远距离实弹武器"三种，对于战术安排会有一定影响 **By 小沛**



这款游戏自去年的TGS时就公布过，当时给人一种很"装甲核心"的感觉，不过实际玩之后发现很多地方都有所不同。近未来的世界观设定加上猛兽融合机甲的机械设定让本作的科幻味道更加浓烈，而这些机兽也是本作最大的看点，为之搭配合理的武器，使之变得更强大，游戏的画面倒是还算出色，战场的火光特效充分体现出了未来战争的激烈程度，算是可圈可点的地方。 **By 翅膀**

9月11日

海贼王 无尽的航海



Wii
■Bandai Namco
■动作
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1-2人



本作的一个亮点就是剧情基本是独立原创的，不像前作那样都是改编自原作，可以视为是和原作同一个时间背景下的另一段冒险。游戏的画面依然是系列一贯的卡通渲染风格，但是素质比起前作也有了一定的提升，整体效果给人有更深层次的质感，3D画面的表现力看上去越来越有观看原作动画片的味道。手感方面相较之前作也柔和了不少。本作一开始就能查看地图，这点非常人性化。 **By 七曜**



《海贼王 无尽的航海》是《海贼王 无尽的冒险》的续篇作品，玩家将随着草帽海贼团一行人在更为广大的七海冒险舞台航行，探索各式各样的岛屿，并与强敌战斗，体验刺激的航海冒险。游戏中玩家以草帽海贼团的新船千阳号为冒险据点，玩家可以在船上漫步，使用各种船上的设施，像是在水族箱酒吧欣赏自己钓到的鱼，在船舱内调合各种道具等，体验草帽海贼团的航海生活。 **By 小沛**



本作算是《海贼王》相关游戏中相当出色的一款，不仅画面风格艳丽，音乐音效也可圈可点，声优的表现尤其出色很好还原了原作的氛围，操作方面有一些体感型的动作，但都非常简单，只是作为增添操作乐趣用，并没有给人陷入体感深渊的感觉，招式动作很丰富，打击感作为一款动漫改编游戏来说相当不错，手感既爽快又充满流畅度。不过游戏中个别细节存在一些类似BUG的瑕疵。 **By 翅膀**

9月16日

星球大战 原力释放



PS3 360 PS2
■LucasArts
■动作
■美版 ■BD/DVD
■13岁以上 ■1-2人



本作的素质在本期所评测的游戏中，算是中上的了。在操作方式的代入感方面作的很不错，杀敌很有感觉，也很贴近原作。在系统方面，游戏中持续杀敌可以获得奖励点数，用这些点数可以对角色进行强化，以习得更多技能。在BOSS战中也有按键反应系统，这点明显有模仿《战神》的痕迹，游戏没有锁定攻击功能，总之游戏不足的地方还是有，游戏除了剧情模式以外，再没有其它有创意的方式。 **By 七曜**



这款游戏除了豪华的游戏场景之外，游戏中各项物体的物理特性和真实世界中一样，木头断裂、玻璃破碎，不同的物体被破坏时就会有不同的表现。另外，游戏还具备了革命性的行为仿真引擎，你与游戏中的角色互动时，会感觉到对方具有像真人一般的反应。这些让你在进行游戏时，每次都会有不同的游戏感受，你也将因此得到最佳的游戏体验。至于游戏的内容，当然和电影还是有很大差别。 **By 小沛**



原作电影相当有人气，游戏版的制作自然得罪不起。游戏的画面相当出色，背景特效光影效果都不辱没原作的名声，与场景之间的互动也相当具有临场感。但是游戏的操作与游戏细节各方面的设定都有着种种不合理的地方，战斗缺乏实在的打击感，BOSS战本应具有的震撼表现力不足，给人一种设计失衡的感觉，这是也不少电影改编游戏的通病了。不过对于影片的爱好者来说这点可以忽略。 **By 翅膀**

9月23日

战火兄弟连 地狱之路



PS3 360
■Ubisoft
■射击
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1-2人



战火兄弟连的系列最新作来袭，本作通过次世代主机的强大机能，战斗画面异常火爆，为各位玩家逼真的重现了二次大战宏大壮观的战争场面，而且除了画面以外，本作在其他方面也进行了完善和创新，使游戏性进一步提高，不愧是育碧的当家FPS游戏之一。而且还引入了很诸多全新特点和风格的战争要素，使玩家觉得仿佛置身于二战中规模最大的空降作战，历史上著名的"高登花园"战役之中。 **By 七曜**



本作中玩家将率领101空降师的精英们深入敌后，在"地狱之路"上与命运进行抗争。这款游戏将充分发挥了360的机能，利用惊人的画面和声音效果再现第二次世界大战的宏大战争场面，本作还引入许多全新的特点和风格并在前作的基础上重新设计了多人连线游戏部分。引人入胜的故事情节、无与伦比的逼真效果以及感人至深的兄弟情谊，玩过这款游戏的人肯定会被游戏气氛所感动。 **By 小沛**



由著名影片改编而来的FPS游戏，画面虽然比不上《使命召唤4》这样的顶级作品，但本作玩家可活动的场景却比前者大得多，有一种战场非常广大的感觉，爆炸、火焰等效果做得不错，战场的气氛很浓郁，只是背景相对比较单调，像《战争机器》那样的掩体系统丰富了战场上的操作，演变出更丰富战术，另外游戏的血腥度还真是够高的。断胳膊断腿死无全尸倒是很符合战场的真实面貌。 **By 翅膀**

外部の意见看板 百家争鸣!

破相拳击

作为EA Sports的一款新品牌，在宣传力度上倒是相当强势；不过实际的素质方面就有点对不起大众了，在很多地方的制作都很偷懒。先说画面，风格介于真实和卡通之间，处理的相对比较干净，不过可能是由于东方和西方的审美差异，总觉得人物个个长得面目可憎，考虑到这是拳击游戏，勉强玩玩还好；音乐方面可以无视；游戏的一大亮点在于可以自创角色，使用PS3或360的摄像头将自己的脸扫描进去。作为可能是一个系列的首部作品，模式数量上面也严重不足。 By Clover6090

星球大战·原力释放

作为一款电影衍生作品其素质实属顶尖水准，能有这样的游戏各位《星球大战》的支持者应该感到高兴。画面上完全符合次世代的标准，就连小的细节都十分到位，在满屏幕都是特效的情况下也鲜有拖慢，充分显示了LucasArts过人的技术实力；手感把握方面在美式动作游戏中属于中等偏上的水准，光剑的操控感非常好，闪电的打击感略为不足，不过效果华丽；其它方面虽然喧哗多于实用，但是炫耀特效的目的显然达到了。 By Clover6090

海贼王·无尽的航海

本作将各人物充分的还原，不论是游戏迷还是动漫迷都会给予赞扬。游戏的系统很容易上手，收集和制作都不复杂，打斗方面游戏提供了一条龙服务，玩家不必去操心什么技能和属性的加点问题，只需要通过不断自动升级的各种小技能和新习得的招式来消灭敌人，进行冒险即可。本作是冒险游戏，重头戏必然是地图的探索和开启，游戏中地图方面设计让玩家简单易懂，又不失探索的乐趣，设计的很成功，配合着传统的动漫式背景音乐，穿梭在4个岛屿间也算是一种享受。视角和跳跃操作的不足给人留下了些遗憾，看起来很近的地方由于视角问题和过于灵活的操作让人屡屡失败。 By 刁刁BOBO

8月28日 战略行会



NDS ■SUCCESS ■战略模拟 ■日版 ■卡带 ■全年龄 ■1人



应该说这是一款中规中矩的战略游戏，除了主线任务之外，还有多达71种不同的支线任务等待挑战。根据玩家的选择以及与女主角的好感度进行发展，根据好感度不同所产生的结局共有六种之多。下屏支持触控笔操作，比较奇怪的是本作角色移动后不能使用魔法和攻击技能，也不能使用道具，移动后只能普通攻击和待机，这点比较让人不爽。本作的人物设定感觉有些"萌"，另外音乐比较一般。 **By 北斗**



游戏画面严重与时代脱节，战斗动画粗糙，游戏容量很小，并非知名厂商出品，都使本作成为一款无人问津的作品，但其实本作却是一款中规中矩的战略游戏，也是一款值得一玩的作品。战场上增添了各种机关，在游戏中、后期玩家还可以自己设置机关，灵活运用可以大大降低战斗的难度。支线任务与主线剧情密不可分，玩家可以从任务中了解到同伴的过去。 **By 雪飞**



现在掌机上正经的战棋游戏不算多，《战略行会》的系统做得中规中距，游戏地图画面很简单，让人觉得这是一个GBA的游戏，而战斗画面却颇有传说系列的风格。这个游戏的一大亮点就是角色形象的设计，虽然难逃卖萌的嫌疑，但是目前靠萌系角色吸引玩家也早就是司空见惯的事情了。整个游戏的总体素质是不错的，喜欢战棋的玩家值得一玩。不过有火纹发售在前，这个游戏真是生不逢时。 **By 猴子**

8月28日 强尼的逃出大作战



NDS ■SUCCESS ■冒险游戏 ■日版 ■卡带 ■全年龄 ■1人



如果你又玩过电脑上的那些脱出类游戏的话，就一定会对本作感到很熟悉，本作其实就是数个脱出游戏的合集，区别在于这次有主角怪盗强尼的剧情来穿针引线，虽然我们的主角被N次困住，好在凭借着玩家们的智慧最终夺得秘宝。游戏画面风格偏昏暗，调查寻找各类道具并将其进行灵活组合是逃出生天的关键。有的线索和组合尽管有提示，但还是需要玩家多动脑动手才行。汉化版已推出。 **By 北斗**



最近SUCCESS表现极为活跃，连续出品了多款作品，本作则可以说是其中最为优秀的作品。玩家在游戏中扮演财宝猎人，在各种环境下寻找逃脱的线索，最终逃出险境。游戏操作极为简单，玩家只要仔细观察从各个场景中寻找线索，并把各种道具组合搭配，即可解谜过关。不过由于DS主机屏幕较小，有些线索隐藏得过于隐蔽，对玩家的视力也是一个挑战。喜欢冒险解谜的玩家一定不要错过。 **By 雪飞**



本作是一款典型的密室逃脱游戏，玩家利用触笔控制财宝猎人强尼，从各种各样的场所中找到线索和突破口，并利用每个空间中所取得的关键物品进行逃脱。游戏的整体操作上比较简单，玩家只使用触摸笔即可完成全部控制。而且这个游戏推出没多久就有了汉化的版本，对日语苦手的玩家至少可以不再为语言障碍发愁了。喜欢冒险解谜类游戏的玩家应该尝试一下，密室脱出的感觉确实不错。 **By 猴子**

9月4日 蓝龙PLUS



NDS ■MISKWALKER ■即时战略 ■日版 ■卡带 ■全年龄 ■1人



其实北斗个人一直对NDS上的即时战略游戏不怎么感冒，虽然触笔操作可能很方便，但屏幕太小肯定会不舒服。没想到这次DS上的蓝龙在操作上竟然完全没用到触笔能画圈进行集体选定的便捷性，而是必须挨个点，一大票人一起行动，根本点不到自己想用的队员，尤其是那些小个子的我方角色全被巨大的敌人挡起来了，连体力剩多少都看不见。另外，自爆兵的设定也有些缺德。 **By 北斗**



名头虽然很响，但本作实在是素质一般。流程过短，却把大部分容量都浪费在无聊的CG片段上。在战场上玩家要操纵一大票人马进行战斗，经常会手忙脚乱，甚至还经常找不到一些队员，只得不断地切换视角，玩一会儿便会头晕眼花。战斗系统比较简单，但没有任何战略性，玩家只要练级即可通关。任务设计得过于简陋，只有简单的几类任务。分队行动时必须消灭自爆机器人的设计相当害人。 **By 雪飞**



在Xbox360上取得不错成绩的《蓝龙》又推出了DS版，因为平台不同，所以游戏的类型与操作方式也有较大变动，成了一个即时战略的游戏。这很容易让人想起《最终幻想12亡灵之翼》，不过这个《蓝龙》虽然采用了类似的游戏方式，但是却没有FF12RW那样的成批点选角色的操作设计，比较难以上手，还有需要改进的地方。从影响上说，《蓝龙》的销量很明显不如《FF12亡灵之翼》卖座。 **By 猴子**

9月5日 放学后 推理俱乐部 26道门



NDS ■SUCCESS ■冒险游戏 ■日版 ■卡带 ■全年龄 ■1人



原本以为是款推理类的游戏，实际开玩后才发现是众多迷你游戏的集合。说起来，虽然NDS刚发售时有许多游戏都是这种迷你游戏大合集类型的作品，不过近两年这类游戏的数量已经少了许多，这次的"26道门"还是让人颇有新鲜感的。各种各样的小游戏玩法各不相同，不过少数游戏的提示对不懂日文的我国玩家来说还是得花点时间才能反应过来。可惜游戏流程比较短，一个小时就能打穿。 **By 北斗**



迷你游戏的集合体，26道门代表着26个款迷你游戏。主人公想要探察出事件的真相，必须在大厦中完成全部迷你游戏。迷你游戏难度较低，但趣味十足，玩家并不会觉得艰难，反而会在挑战中得到享受。游戏画面比较昏暗，表现出周围场景氛围，增强游戏场景的真实感；音乐与场景极为贴切，增添了游戏的魅力。挑战迷你游戏失败时，还会传来令人毛骨悚然的诡异笑声，更为游戏增添了一份恐怖。 **By 雪飞**



这个游戏其实与《雷顿教授》系列有相似的地方，玩家需要通过图形推理等益智游戏的方式连续突破26道神秘洋馆中的门，其中各种谜题需要玩家们充分调动自己的注意力、观察力和思考力。根据玩家取得的成绩，游戏的结局也不一样。和《强尼密室》那部游戏一样，整个游戏只需使用一支触笔就可以实现全程操作，而游戏的故事设定比较简单幼稚，所以比较适合低年龄层的玩家。 **By 猴子**

百家争鸣！外部の意见看板

玩家によろろん对《强尼的逃出大作战》的评价：和网络上流行的脱出类游戏差不多，基本玩法就是在有限的空间里尽可能地收集到足够的线索来实现脱出密室的目的。这类游戏对人的细心程度和毅力非常考验，不放过任何的蛛丝马迹才是成功的关键。整体来看，本作的难度还是比较低的，基本是新手玩家也能打穿。通过主线故事将这个游戏连接起来的设定在同类游戏中非常少见，画面上比较一般，是一款廉价的休闲小游戏。

玩家find117对《蓝龙PLUS》的评价：游戏故事进行时画面会在2D与3D之间进行转换，CG制作水准还是比较高的。战斗时各角色的特殊技能使用起来很强大，打起来也比较爽快，每个角色都有着各自非常明显的特性。本作在战略性上还是挺高的，直接按键发动技能的设定也很方便。不过我军和敌军混战在一起时很容易看不清楚，需要用L和R键来不断调整视角确定我方人员的位置，这点太不方便了。

玩家らいじ～ん对《蓝龙PLUS》的评价：360版的前作还是非常高的，可惜这次的PLUS在剧情上面并不能算是真正的续作。虽然不明白DS版的本作为什么要将游戏类型改为即时战略游戏，不过对于喜欢RTS的人来说还是挺值得瞩目的。游戏的系统整体而言还是不错的，游戏过程中穿插了大量的CG动画，但是整体素质还是无法与360版相比。游戏的操作不够方便，选取我方部队时只能挨个点，不能进行圈定，这对于习惯了电脑上RTS的人来说实在不方便。另外，NDS的小屏幕玩起来也让人感到不痛快。

玩家小蛇对《放学后 推理俱乐部 26道门》的评价：这是一款集合了许多迷你小游戏的作品，游戏适合从小孩到大人的全年龄的玩家们，而且不同的小游戏考验的玩家们的能力也各不相同：例如有考验注意力的、有考验观察力的，也有考验思考力的。游戏中一共有5种难度可供选择，这样无论是新手还是喜欢挑战高难度的玩家都能找到适合自己的难度级别。

9月7日

孢子创造者



NDS
■EA
■模拟游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

今年莱比锡展大奖游戏获得者，确实是一款非常有创意的作品。玩家需要扮演一种名为孢子的奇怪生物，其最开始是非常简单的蠕虫形态，在冒险过程中会收集到各种各样的“部件”，从而设计出许许多多奇怪的造型来。当然，外表长得凶狠并不代表就真厉害。游戏画面尽管看上去比较粗糙，但是玩起来还是相当有趣。游戏有多个版本，DS版由于容量缩水，舞台没能扩展到全宇宙有些可惜了。 **By 北斗**

创意十足的一款作品，虽然画面相对简陋所有的生物都是纸片状搞笑造型，但游戏性十足，是近期不可不玩的佳作之一。各种部位拥有不同的属性，可以影响角色的能力，比如说可以装备满眼睛提升魅力，提高社交能力，甚至玩家还可以把自己伪装成NPC，轻易接近那些敌对生物。种种合理的创意设定使本作极为耐玩，值得玩家牺牲视觉上的享受。这款作品也证明了游戏性的重要。 **By 雪飞**

这个游戏可以看成是生物进化版的《模拟人生》，而游戏的生物进化概念又与很久以前的名作《46亿年物语》有相通之处。玩家可以在游戏中充分发挥自己的想象力，制作出形态各异的孢子生物。游戏的高自由度与网络交流机能使这个游戏的可塑性很强，玩家们可以花上很长的时间去设计自己心目中的怪物。在造出怪物之后，还可以将自己的怪物传递给别人，互相交流制造生物的经验。 **By 猴子**

9月8日

宝贝万岁：口袋天国



NDS
■THQ
■模拟养成
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

虽然没有玩过360上的前作，但是这次的DS版还是满有意思的。游戏类型有些类似牧场物语，可以在自己的花园里种植各种树木花草，也可以进行作物种植，以赚钱为己任，但是最大乐趣还是收集各种各样的宝贝了。不同的宝贝出现、访问、定居、生子以及变异的条件都不同，想要收到它们的话可得花费一番功夫。本作适合休闲时游玩，另外就是存档间隔太长，游戏中每两天才能存一次。 **By 北斗**

XBOX360主机原作的重制版作品，游戏内容基本没有变化，但在操作方面却下了一番苦工，玩过原作的玩家再玩本作，一样会得到全新的感受。游戏类似牧场物语，玩家也要在游戏中辛勤劳动，而且由于DS主机的触摸功能，玩家游戏时间一长会觉得手指酸疼，并且会产生厌烦，很难长时间游戏。游戏画面清新，并穿插一些搞笑动画。虽然游戏不错，但同类游戏比较多，本作很难脱颖而出。 **By 雪飞**

Rare虽然投奔微软旗下多年，但是对任天堂的栽培之恩始终不曾忘怀，于是他们制作的《宝贝万岁》在DS上登场也不是什么值得奇怪的事情。DS版在原作的基础上加入新的工具和动作，升级日记和百科全书等。游戏活用DS触摸屏的功能，玩家可以通过简单的触摸进行游戏，网络功能也依旧健在，应该说制作素质是不错的。对于玩家来说，这个游戏最大的优点就是可以随时随地游戏。 **By 猴子**

9月8日

建筑大战 洛克的冒险



NDS
■THQ
■战略角色扮演
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1人

挺有意思的一款游戏，平常分为三种模式，一是在镇子里乱逛完成特定的情节，一是战斗之前的准备，所谓准备是在地图上建造各种城墙、防御炮台等帮助战斗，最后就是战斗模式了。战前准备的建筑需要利用有限的资源和有限的时间内合理搭配，而新建筑的研究则需要玩家将不同部件正确拼装起来才行。战斗整体还是比较轻松的，灵活利用我方建筑和炮台的协助是取得胜利的关键。 **By 北斗**

与蓝龙一样游戏类型都是战略角色扮演，很多玩家都会因为蓝龙而彻底忽视本作。不过个人认为，本作的游戏性绝不会比蓝龙差多少，甚至在某些方面比蓝龙出色，只是名头小些而已。在进入战场前，玩家只有两分钟的准备时间，玩家必须抓紧这段时间建设城墙组织兵力，玩家必须有效利用这段时间，才能在战场上轻松取胜。玩家在战场上可以得到各种道具与材料，还可以自行进行合成。 **By 雪飞**

这是一个以“建筑”和“战斗”为主题的即时战略游戏。玩家必须一边建筑各种墙壁堡垒，一边与敌人作战。这种游戏方式将“模拟城市”的建设与激烈的战斗结合起来，十分新鲜。与战斗部分相比，在建设的时候考虑到各种情况，迅速做出决定并且付诸行动显得十分重要，所以游戏也比较考验玩家的脑力和统筹能力。如果你觉得自己是适合建筑防御工事与敌人作战的人才，那么这个游戏适合你。 **By 猴子**

9月13日

口袋妖怪 白金



NDS
■任天堂
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

承袭了本系列的一贯传统，“白金”的推出可谓理所当然又可谓众望所归。这次的镇作神兽是“恶魔高达”了。刚进入游戏不久会感觉和之前的钻石珍珠没啥区别，不过玩久了就会发现在许多细节之处还是进行了变动，新增的场景和机关等都是变化所在。有前作以及GBA版记录的朋友可以进行通信，对追求完美的玩家而言刷“精英妖怪”的时刻又到了！ **By 北斗**

不愧是引领潮流的作品，更不愧是老任的招牌作品，游戏在发售前便倍受瞩目，刚一发售便大卖热卖，在编辑部内也出现了“人人玩口袋”的场面。游戏中的神兽可以进化为终级形态，派遣怪物出战时甚至有些怪物会主动向玩家打招呼，更为口袋妖怪增添了人气。在游戏中的世界中还增添了新机关、新场景，玩家还可以在五大设施内挑战强敌。相信有很多玩家早已把十一假期预定给了本款作品。 **By 雪飞**

口袋系列每出一作必然好评如潮，在同时推出两个版本之后必然会推出资料篇，《白金》就是继《钻石珍珠》之后推出的口袋妖怪新作。对于口袋迷们来说，本作自然是非玩不可的，而且这个游戏不是一个简单的资料篇，不但追加了众多的新要素和隐藏怪物，而且同时联机的人数也大为增加。整个游戏与其说是资料篇，不如说是用同一个引擎制作的革新作品。真是口袋玩家聚会时候必备之作。 **By 猴子**

百家争鸣！外部の意见看板

GAMESPOT对《孢子创造者》的评价：非常有创意的一款游戏，玩家可以创造出各种各样的孢子生物，而且冒险舞台也跨越众多星系。每个舞台都有许多完全不同的目标等待玩家去完成，这就使得游戏永远充满乐趣和挑战性。

本作最吸引人的一点就是玩家以近乎造物主的身份来“制作”出奇奇怪怪的孢子生物了，真是一件极有成就感的事情！不过本作的画面方面让人感觉实在是粗糙了一点，毕竟简洁可爱和画面平庸不是一码事。

另外就是在创造孢子生物时仍然还是从厂商提供的有限选项中进行组合，虽然已经颇为丰富了，但仍然让人感觉有想象力受到限制的不过瘾。（6.5分）

IGN对《孢子创造者》的评价：游戏中所包含的要素非常丰富，但是有少数地区的菜单和标志感觉意义不够明晰。游戏画面比较一般，不过考虑到要表现出孢子生物那些奇怪的外形，多少还是可以理解的。

本作中的游戏音乐还是不错的，游戏流程设定让人感觉挑战一个接着一个，小事件接连不断却又不会让人感到繁琐。

本作有多个版本，DS版由于容量受限的缘故，在整体的丰富性上让人感觉与PC版相比还是有不小差距的，厂商如果能针对DS掌机的特性做出一些更有特色的专门设定的话，效果会更好。（7.8分）

GAMESPOT对《宝贝万岁：口袋天国》的评价：尽管你不会在掌机上真正的建立起来一个“天国”来，但是随时拿出它来玩上一会，仍然会让你感觉非常有趣。本作虽然是一款适合休闲的轻松作品，但对有心的玩家而言还是有许多值得深入发掘的地方，游戏画面非常优秀，吸引各种各样奇妙的“宝贝”来自己的花园定居是一件极有成就感的事情，支持触笔操作也很便利。不过游戏中的奖励机制太少，还有就是宝贝们的外形设定也不够可爱。（7分）

解构恐惧

那是你心底最深处隐藏的震颤，无法克服的惊惧……

16卷

在这个专栏中，我们已经从各个方面聊到了恐怖游戏的代表作之一：『生化危机』系列。而从这一期开始，我们将要进入『寂静岭』的世界。与『生化危机』那种好莱坞式的感官刺激不同，『寂静岭』系列更偏重于心理层面的拷问。每一代『寂静岭』都像是一本构思精巧的心理悬疑小说，而其中所包含的各种关于人性、情感和宗教的元素更是发人深省。或许，通过今后几期的文章，能够引出各位『寂静岭』玩家进一步的思考而探究。

□文/荇菜

《寂静岭》系列至今已经推出了五部作品（一至四代以及“起源”），各代虽然共享同一个世界观，在人物关系上也互有牵连，但大都独立成篇，互相之间没有直接的联系。唯有初代和三代，在剧情上是前后承接的。因此，本期我们将暂时跳过二代，接续上期所介绍的初代剧情，带大家一起重温《寂静岭3》的故事。

谈《寂静岭3》，可以先从初代的结局说起。实际上，初代《寂静岭》一共有五种可能的结局，由玩家在游戏中的某些行为的来决定。如果玩家操作主角哈里在游戏中杀死了女警西比尔，并且在最后的战斗之前没有挽救考夫曼的生命，那么结局就是哈里在游戏开始时的车祸中死去，而游戏中发生的一切只是他的幻觉。如果只救了西比尔，那么哈里最后就要与阿蕾莎战斗，并且意识到自己已经永远失去了雪莉；最终哈里和西比尔被淹没在崩溃的寂静岭之中。如果哈里把西比尔和考夫曼都救下，在游戏的最后便会与西比尔带着婴儿一起逃出生天。还有一个结局是哈里被外星人抓走，则与游戏的主线剧情没有太大关系，纯属恶搞，通常并不被认为是正式的结局。如果只救了考夫曼，结局则是哈里带着婴儿独自逃出了寂静岭——《寂静岭3》的剧情，就以这个结局为基础展开。

在一间小餐馆中，一位名叫希瑟（Heather）的女孩从噩梦中惊醒。她定了定神，走出餐馆，给自己的父亲打了个电话，告诉他自己没能完成“要做的那件事情”。正当她要走开的时候，一个穿着风衣、体格强壮的老人出现在她的面前。老人告诉希瑟，自己名叫道格拉斯·卡特兰（Douglas Cartland），是一个侦探。他说自己知道一些关于希瑟身世的秘密，希望希瑟可以听一听他的话。但是希瑟对此并不感兴趣，掉头走开了。但是道格拉斯并没有就此放弃，而是尾随了上她。希瑟感到十分气愤和不安，为了摆脱道格拉斯，她跑进了女厕所，并且从另一侧的窗户爬了出去。

希瑟从窗外狭窄的小道进入了一栋大楼。然而令人吃惊的是，在这栋僻静的大楼里希瑟见到了一些此前曾经在噩梦中遭遇过的怪物。她找到了一把枪用于自卫，并且尽力避开怪物寻找出路。不久之后，她遇到了一个名叫克劳迪娅（Claudia）的怪异女人。克劳迪娅对希瑟说，是“上帝之手”让这些怪物出现在世界上，而希瑟自己也与这件事情有莫大的关系。接着，克劳迪娅便转身离去了。希瑟试图追上克劳迪娅，并且进入到一架电梯之中。电梯带她来到了一个奇异的世界，这里有更多的怪物，周围的环境也变得十分诡异。希瑟碰到了一只形似蠕虫的怪物，经过一番搏斗之后她打倒了这只怪物，周围的世界也随之恢复了正常。希瑟再次碰到了道格拉斯，她对于此前发生的一切也感到极为诧异，并且透露正是克劳迪娅委托自己来寻找希瑟。希瑟感觉到十分不安，并且夺路而逃。

希瑟试图找到出路回到自己的家中，但在途中她不断地遇到恐怖的怪物，并且反复陷入到“异世界”当中。接下来，她遇到了一个名叫文森特（Vincent）的人。文森特自称是希瑟的朋友，同时也要求希瑟不要把遇到自己的事情透露给克劳迪娅。文森特谈到了希瑟的父亲哈里，但口气十分不敬。希瑟对此十分愤怒，很快她也离开了文森特。

经过一番磨难之后，希瑟终于回到了自己家中，然而她却惊恐地发现自己的父亲哈里被一把利刃洞穿了胸膛，已经死去。沿着血迹，希瑟找到了克劳迪娅。克劳迪娅承认是自己指挥怪物杀死了哈里，并且告诉希瑟自己将会在寂静岭等她，接着便逃走了。此时道格拉斯也来到了希瑟的家里，眼前发生的事情完全出乎了他的意料。希瑟决定去寂静岭找克劳迪娅复仇，道格拉斯向希瑟转告了文森特的话，让她去找一个叫做雷纳德（Leonard）的人。尽管希瑟对于文森特的动机颇为怀疑，但还是乘坐道格拉斯的汽车向寂静岭出发了。

在车上，希瑟和道格拉斯谈起了自己的过去。原来，希瑟的父亲哈里正是初代《寂静岭》故事中的主角，17年前哈里在寂静岭发现了被遗弃的希瑟，从此便抚养她长大。道格拉斯对于关于“寂静岭”的故事颇为注意，说自己也早已听说过关于那里的神秘传说，以前自己还在那个地区寻找过失踪的某人，但并没有结果。

希瑟和道格拉斯来到了小镇寂静岭。尽管都怀着惴惴不安的心情，但他们还是决定分头去搜寻线索。道格拉斯去寻找雷纳德的踪迹，而希瑟则来到小镇的医院。这里同样有很多怪物，希瑟在其中艰难前行。在精神病院，希瑟找到了一些写着字的布娃娃，上面的字迹是一个叫做斯坦利·科尔曼（Stanley Coleman）的病人留下的，从字里行间可以看出，斯坦利似乎知道希瑟的存在，并且在等待着她的到来。希瑟在医院中偶尔接到了一个电话，打电话的正是雷纳德，他先是把希瑟误认为克劳迪娅，知道自己弄错人之后又告诉希瑟自己是克劳迪娅的父亲。雷纳德说自己被囚禁在医院的二楼，要求希瑟去救他。在寻找雷纳德的过程中，希瑟看到了一个萨缪尔（Samael，初代中提到的邪教所崇拜的神）的印记，并且从中看到了一段关于莉莎（Lisa，初代中看护阿蕾莎的护士）的“回忆”。希瑟的记忆被唤醒了，她意识到自己就是阿蕾莎的分身。

希瑟继续在医院中搜索，并再度接到一个诡异的电话，一个陌生的男人声音告诉她这一天是她的生日，希瑟对此感到困惑不解。最后，她找到了雷纳德，但令人吃惊的是雷纳德并非人形，而是一只怪物。雷纳德试图对希瑟宣扬自己对萨缪尔的信仰，但希瑟对此并不感兴趣，雷纳德因此而失去了理智并且攻击希瑟，但却被希瑟打倒。医院也随之从“异世界”暂时恢复了正常的状态。从雷纳德的尸体上，希瑟得到了一个被称为Seal of Metatron的硬币形道具。

又经过一番冒险之后，希瑟在图书馆中碰到了文森特。她向文森特说起了自己遇到的那些怪物，但文森特却因此而对她大加嘲笑。因为在文森特的眼中，根本就不存在什么怪物。希瑟因此而感到十分恐惧，因为她开始意识到自己此前所杀死的那些“怪物”也许都是普通的人类！

最后，在教堂中希瑟遇到了克劳迪娅和文森特两人，整个事件的真相也被揭露开来。原来，在初代中，女巫达利娅（Dhalia）试图召唤邪神萨缪尔的力量，但是被哈里所阻止，此后哈里带着阿蕾莎所创造的婴儿离开了寂静岭。这个婴儿就是希瑟，也就是萨缪尔力量的寄宿体。而达利娅在邪教中的领袖位置由克劳迪娅继承，克劳迪娅从小就受到自己父亲雷纳德的虐待，心理产生了极大的扭曲。因此她虔诚地信仰邪教的教义，并且希望通过召唤邪神来净化这个世界，改变自己灰暗的童年。为此，她必须找回身上蕴藏有邪神胚胎的希瑟。她派出教徒，不断地寻找哈里和希瑟的踪迹。为了逃避邪教的追杀，哈里不得不带着希瑟在各个城市之间辗转藏匿，居无定所。之后，克劳迪娅雇用了道格拉斯寻找哈里，经验丰富的道格拉斯成功地找到了哈里的居住地，也因此为哈里带来了杀身之祸。不过，道格拉斯实际上也是被克劳迪娅所利用，对于事情的真相他并不知晓。其后，克劳迪娅又利用魔力制造了幻象，让希瑟把教徒们看成怪物，使她不断地杀死人类而自己毫不知情。克劳迪娅认为，这样就能为希瑟体内寄宿的“神”创造最好的生长环境，让邪神在血腥和仇恨中觉醒。而文森特则是教会的“智囊”，但他所热衷的是利用教会之名收敛钱财，并不希望克劳迪娅的计划成功。因此他故意将希瑟引去雷纳德那里，让希瑟得到Seal of Metatron——可以对抗克劳迪娅魔力的封印。

然而，Seal of Metatron并未生效，文森特也死在了克劳迪娅手中。在危急关头，希瑟想起了在哈里给自己的项链中放着一颗红色药丸，也就是初代中用来将邪神驱除出宿主身体的Aglophaitis。希瑟吞下药丸，并且吐出了在自己体内沉睡了多年的萨缪尔胚胎。疯狂的克劳迪娅将胚胎吞食到自己体内，并且变成一个巨大的怪物。但是，克劳迪娅并不是萨缪尔真正的母体，因此她的力量并不完全。经过一番搏斗之后，她还是被希瑟所杀死。

最后，希瑟找到了道格拉斯。她原谅了道格拉斯的无心之过，并且和他一起离开了寂静岭这个伤心的地方。尽管父亲哈里已经不可能再回到这个人世上，但经过这件事情之后希瑟也更深地理解了父亲对自己的爱……

汉化专递 EXPRESS CHINESE

由于众所周知的原因，历代游戏主机在我国大陆发售过行货版本的非常之少，因为这个原因，家用机上的中文游戏一直是凤毛麟角。尽管在台版和港版的主机上有时也会发售中文游戏，不过一来是繁体中文，二来数量仍然也不多。掌机方面则基本上还是靠着国内众多汉化组的辛苦付出。本栏目将为大家介绍各平台最新的中文游戏以及游戏汉化状况，以及经典汉化游戏回顾。游戏，咱要玩就玩中文的！ □文/北斗

TOPIC《火炎纹章新暗黑龙与光之剑》汉化版发布

首先更正一下：NDS上的《火炎纹章·新暗黑龙与光之剑》简体汉化版是由ACG汉化组主持汉化并发布的，上期因为截稿最后才得知这一消息，错写成了NDSBBS，这里向原汉化作者们和读者朋友道歉。这里先引用一下汉化组在发布时的原文说明：



“本作能顺利完成汉化，首先得感谢flyeyes，如果没有他破解字库的压缩算法，也就不会有本作的汉化，其次是Joyce和willreno负责字库压缩以及文本的导出和导入工作，然后就是我们的主翻Our Story，花了五天时间独自完成所有剧情和部分系统的翻译工作。当然也得感谢所有参与本作汉化的成员，通过他们的不懈努力，才能给大家带来这个火纹的汉化版。

从游戏发售至今，还未到1个月，由于剧情上增加的内容不是很多，破解完成之后，翻译工作也很快就结束了，环环相扣，翻译保证了质量，润色就减轻了负担，测试也不会太辛苦。不过由于系统字库比原来宽度稍大，所以在人物状态画面上有些角色的名字显示出现问题，不得不对这部分人名进行了些微修改，这也算是个小小的瑕疵吧。另外名词方面尽量保持系列的习惯译名，不论是新老玩家应该都不会感到陌生和别扭。最后，虽然本汉化版经过多次测试，但难免会有疏漏的地方，如果在游戏过程中发现任何BUG欢迎向我们提出，报告BUG地址。”

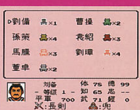
原本小编以为尽管有着FC上汉化版的基础，但是毕竟本作文本量巨大，至少得两三个月才能发布汉化版，而且火花方面也一直没有相关汉化打算，没想到这次的汉化版能在这么快的时间内就出来。看来火纹在我国的人气果然极高，同时也感谢汉化者们的辛苦劳动。

为了庆祝汉化版的发布，小编特意将已经快要完成一周目的日文版火纹进度停下，下了个汉化版从头玩起。从小编的实际测试来看，这次的汉化版仅从汉化质量而言还是比较高的，大部分的剧情和名词翻译都做得挺不错，虽然在极少数几处地方发现对话中有错别字或是语句不够通顺，以及个别道具和武器的翻译上感觉有些别扭，但是瑕不掩瑜。不过这个汉化版在刚进入时会有某烧录卡厂商的广告，看上去让人极不舒服，好在已经有人发布了去掉该广告的补丁，不喜欢这种广告的朋友不妨去打一下补丁。另外，最初发布的汉化版还有一个非常严重的问题：那就是在战场上“中断”之后有可能出现记录丢失的状况！小编就两次中招，所以想玩的朋友在下去广告补丁的时候，也顺便把中断后记录不消失的补丁打上，注意网上有的这个补丁打完后会出错，一定要找完美的。

喜欢火纹的朋友们自不必说，强烈建议喜欢战棋游戏的NDS玩家们好好玩玩这次的汉化版。虽然这是FC版的复刻，但是本作在系统方面的改进还是非常明显的，时隔十多年之后重温这款经典作品，感觉很好。

PICKUP 经典中文游戏回顾：《霸王的大陆》

说到三国类的战略游戏，最有名的还是光荣公司的“三国志”系列了，然而，当年在FC上还有一个颇具特色的三国题材游戏同样也曾经给我们的童年带来了很多的乐趣：那就是NAMCO的《中原之霸者》和《霸王的大陆》。



↑游戏采用的是繁体中文显示，翻译水平比较高。

《霸王的大陆》在前作的基础上于系统方面有了更进一步的改进和完善，其中最让玩家们津津乐道的就是“武将读书”系统：本作中，任何智力低于80的武将均可以通过看书学习的方法来提高智力值，也就是说即使是吕布、张飞这种纯肌肉型武将也可以通过此法成为一名智勇双全的将领！这个系统虽然看起来实在是恶搞，因为由此导致的后果就是许多智将被弃用，而那些武力高的莽夫们在经过“刻苦学习”之后则成了游戏中的顶梁柱。在读书读到智力上80之前存个档，再去拼人品争取将智力加到89已经成了习惯性动作……这个游戏也完美诠释了“读书才是硬道理”这句话的真谛。



应该说，本作是一款幻想味道很重的游戏，虽然不严谨，但是却给我们带来了许多“严谨”三国游戏所无法得到的乐趣。而本作的汉化版更是众多玩家的福音，想当年最开始玩本作的日文版时只能对着说明书死记硬背各个指令，后来虽然进化到了熟练记住各指令是第几行第几条，但是看到熟悉的汉字时，还是大大感动了一番，也让更多中国玩家体会到三国游戏的乐趣。

PICKUP 经典中文游戏回顾：《第2次超级机器人大战》

FC上不得不说的一款中文版游戏，虽然机战系列作品曾经长期处于“非主流”的地位，但是相信我国许多老的机战迷们都是从本作开始接触并热爱上该系列的。

和之前在GB上发售的“第1次”相比，本作不论是在画面还是系统上都有了相当大幅度的进化，由于是比较早期的机战作品，所以参战机体方面，真实系全都是高达，超级系则是盖塔和魔神的天下。游戏可以在一些特殊关卡的商店中通过购买道具提升机体能力，不过往往是杯水车薪，而“说得”系统则改为针对特殊剧情中的特殊机体，不再像1代中那种后来衍生为SD系的“说得”（或者说是机体捕获）方式。如果机师的速度足够快的话，能够2次反击，阿姆罗的高达υ绝对是清场利器！



←等级被翻译成了水平。



↑《第2次超级机器人大战》，至今看来仍然很有趣的作品。

整体来讲，本作在剧情方面的汉化还是中规中矩的，不过由于游戏中那些来自众多日版机器人动画的角色和机体名称在当时的我国而言绝大部分都是闻所未闻过，所以也出了些笑话。例如将阿姆罗翻译成了完全不相干的“大卫”，高达υ更是变成了莫名其妙的“刚达R”……尽管这些译名在如今看来有些搞笑，但这些都对游戏没有什么重要影响，毕竟这是一款启蒙了众多机战玩家的“中文作品”。

TOPIC 《宝贝万岁2》中文版

近期XBOX360上新推出的中文游戏是《宝贝万岁·乐园危机》，本作在06年曾经发售过1代，这是一个类似于牧场物语但是以收集各种宝贝（也就是怪物）的游戏，发售后获得了许多玩家的亲睐。而且在07年曾经推出过连语音都是中文配音的中文版，当时微软找来的配音员非常专业，配的中文语音非常符合游戏中的风格，绝对不是想象中的中文配音不搭轍的突兀，这点值得称赞。当时微软曾经表示因为《宝贝万岁》的目标玩家群是是6岁～40岁，属于老少皆宜的作品，为了让更多玩家轻松玩游戏，有熟悉的中文语言来引导是必要的，所以微软愿意多花经费请专业的配音员来替《宝贝万岁》游戏配音，得到的效果确实不错。


←虽然本作没有语音汉化，但也已经足够了。

这次在360上推出的系列第2代"乐园危机"，虽然也同时发售了中文版，不过这次却只有中文字幕，没有中文配音了。微软官方并未对此事做过解释，其实毕竟能有中文游戏全球同时推出就已经不错了（当然有中文配音的更好）。

本作由前作的原班人马打造，游戏仍然保持了前作卡通可爱的画面风格，不过在本次的游戏当中，你可以与家人或朋友一道制作宝贝们美丽的花园。而玩家则需要精心照料自己的花园，而在此过程中玩家将可以得到金钱，这些金钱可以修建花园中的各种物体。这次还增加了一个合作模式，玩家可以双人合作共同打造一个属于双人世界的花园。前作中就已经十分强大的自制功能在本作中再度强化，玩家不但可以为宝贝们取名字，更可以把你的宝贝花园改造成空间站，甚至海盗船！在经历了360上众多硬派大作的洗礼后，偶尔玩玩这种轻松风格的游戏，也是很有趣的。

TOPIC 《洛根之影》PSP汉化版

这段时间以来PSP上的新游戏数量实在是太少了，直接导致了相关汉化作品的数量更少。唯一值得说说的就是《虹吸战士·洛根之影》汉化版的推出了，此乃剧情完全汉化版，游戏为民间汉化，因为作者也是汉化玩玩的，怕以后涉及到版权问题，不愿透漏姓名，所以无法得知其名字，不过仍然还是值得感谢的。

本作故事发生在《黑镜》之后不久，剧情围绕一种被恐怖份子夺取的顶级机密武器，主角Gabe Logan将再次肩负粉碎敌人恐怖计划的重任，同时寻找失踪的助手Lian Xing。在行动过程中，Gabe收到了Theresa发来的无线电信息：Lian失踪了！随后政府竟宣布Lina是为某国外政权卖命的双重间谍，为了查明事实真相，Gabe开始独自行动。

《虹吸战士》（Syphon Filter）首作诞生于1999年，是SCEA在PS平台晚年最成功的原创品牌之一，不过最近几年该系列的人气已经大不如前。为了提高游戏素质，SCEA邀请了美国著名畅销小说家Greg Rucka为本作撰写剧本，音乐则是电影《斯巴达300勇士》的Azam Ali制作。PSP玩家不妨试试这次的汉化版。

TOPIC 近期NDS汉化游戏

最近这半个月有不少NDS汉化游戏推出，一下是相关列表，前面的编号是汉化游戏ROM专用编号。

0176－超剧场版 库洛洛军曹3；0175－强尼脱出大作战；0174－星之梦DS；0173－伊苏2DS；0172－火炎纹章DS；0171－简单DS系列Vol.20 THE战舰；0170－萌单DS；0169－陆行鸟与魔法画册；0168－应援团；0167－简单DS系列Vol.39 THE消防队；

需要说明的是，《应援团》仅仅是第一关的汉化测试版（就是求职"全力少年"那首），并不是完全的汉化。负责汉化本作的人员表示："放出这个测试版的目的，是想看看广大玩家的反映如何。几张MAP图没有解决，因为拼合非常困难，全都拼好的话，还需要很长的时间。其中的语气词（笑声感叹声等）均未汉化，字体和译文也不是最终的结果。我们要征求广大玩家的意见，根据你们的提议来做修改，所有这一切都是为了能够把应援团的汉化版做到最好。"



TOPIC 新瓶旧酒：真355中文发售预定

光荣公司最近宣布，其将于9月下旬在中国台湾地区推出PS3和X360两个版本的《真·三国无双5》的繁体中文版。本作的日文版早已于去年11月在以上两个版本发售，今年7月，本作的PC日文版发售，而今年10月2号还将在PS2上发售本作的特别版。



其实说到无双系列，就算光荣出得不烦、死忠玩得不腻、我们都说得累了。光荣现在大有将该系列出到"滥"得不能再"滥"的架势，推出频率高得令人恐怖，或许是看着无双系列人气度已经大不如前所以打定主意能多赚一笔是一笔？PS3版的真355说实话素质不能令人满意，画面表现上完全没有凸显出PS3强大的硬件性能来，这点从本作后来甚至能向PS2逆移植就可见一斑。不过对于中国玩家而言，这次中文版的推出速度比系列前几作还是要快上那么一点点的。

TOPIC 小霸王其乐无穷啊！

好吧，我承认：小霸王是学习机，而且看上去似乎与汉化无关……当然，只是看上去而已。



←当年闻名全国的小霸王如今依然健在。

中国的老玩家们都是从FC时代走过来的，不过严格意义上来讲，我国的玩家们接触的这个"FC"应该绝大多数都并非任天堂原装的红白机，而是我国厂商在未获得任天堂正式授权的情况下自行组装的"山寨FC"，而在这些山寨FC中，又以小霸王学习机最为声名远播。如果我们做一个调查：你是从小霸王开始接触FC游戏的还是从老任原装红白机开始接触FC游戏的，相信回答是前者的会占压倒性的优势。

在那个时候，我们不知道什么是红白机、不知道什么是任天堂、甚至可能不知道什么是FC，但是我们都知道小霸王学习机，甚至整个中国都对"小霸王"这个品牌耳熟能详。

小霸王的前身叫日华电子厂，是广东省中山市一家亏损200万的小厂，1989年3月，江西人段永平接手这家公司，靠着他的市场直觉，开发出了介于电脑与游戏机之间的学习机，以低廉的价格让中国父母满足子女对"电脑"的追求——请不要稀奇，在那个年代，如今已是标配家电的电脑绝对属于稀罕物事，高科技、还很名贵，因此打着"电脑学习机"的廉价小霸王对中国望子成龙的父母们有着极大的吸引力，而心知肚明是怎么回事的小玩家们自然是极为支持这种"寓教于乐"的好东东。



没有任何悬念，"小霸王"一炮轰响。经过三年的不懈努力，终于使这个小厂创造了10亿元产值。而那段由著名影星成龙和他儿子主演的电视广告至今仍然让人印象深刻，这也是小霸王得以走红的一大因素。不过可能有一点大家并不知道：那就是成龙给小霸王做的这段广告并未拿一分钱广告费。

原因是1994年9月，小霸王参加香港的电脑博览会，适逢成龙来参观，当时还是电脑盲的他，很想买一台合适的回去学习，但一看到那厚厚的资料和繁琐的程序，就忘而却步了。而小霸王简单易学的卖点很快吸引了成龙，小霸王的老总段永平乘势当场送了一台学习机给成龙。细谈之下，老段就说起学习机的推广问题，成龙立即表示"好东西应该大家分享"，愿意免费拍一辑广告……

我们无意讨论小霸王最后的衰变原因，但我们不得不承认，如果当年没有小霸王在我国国内如此大范围的普及，或许我们中的许多人就无法体会到游戏的乐趣，也就不会成为如今的准玩家。也正是因为它巨大的普及量，这才能吸引最早一批汉化FC游戏甚至是制作中国人自己的中文FC游戏的厂商出现。不得不承认，小霸王在这方面功不可没。


←小霸王学习机上的中国特色小软件。

还记得那句著名的广告词么："想当年我是用拳头打天下，如今电脑时代我儿子是用小霸王打天下，同样天下父母心，望子成龙小霸王！"

WARHAMMER BATTLE MARCH

对比PC游戏，家用游戏主机的即时战略游戏不算很多，一些比较知名的也多为跨PC平台或PC移植作，本作即是前者之一。本作《战锤 战场进军》由黑洞娱乐公司（Black Hole）担任开发，由NBGI代理发行，是在前作基础上进行内容增加与强化的资料片性质作品，新增了单机战役模式及新种族等要素，在广阔的战场上体验充满幻想色彩的浓郁战争气氛。喜欢《魔兽》这类即时战略游戏的玩家不容错过。 □文/翅膀

XBOX 360 X360	本刊译名：战锤 战场进军			2008年9月2日
	即时战略	黑洞娱乐	59.99美元	美版
	DVD-ROM	1人	104KB	17岁以上

前进！勇士们！这将是场最伟大的战争！末世战锤开辟天下！

和传统的即时战略游戏类似，本作同样是运用光标指挥军团在地图上行进与敌军团战斗。敌我双方的军团都是按照一队一队的作战单位进行划分，各队单位都可单独指挥行动，也能同时指挥多个单位朝同一个目标前进，以部队上的军旗大小为准，放大变亮的为当前控制单位，战斗中可以自由切换。军旗标上显示本支部队的剩余HP，被打至零时部队就会被消灭。

军队的士气决定着战争的成败！

体力槽下方的是士气槽，影响着部队的战斗力，减至一定程度时部队有可能会溃散逃跑，失去战斗能力，并且根据士气增减部队的战斗力会有很大区别，要时刻留意士气的变化。尤其是和有削减士气能力的种族战斗时要特别注意。



↑ 兵力与士气对战争同样重要。

传统的即时战略模式——

战斗地图中可用光标选定所要操作的部队单位，然后在地图上想要部队前进到的位置上按住A键即可指定行进目标和达到后所朝的方向，刚才选定好的部队会自动走向目标地点，但如果前进的路上有不能破坏的障碍物或死胡同则会被迫停下来，指定的是敌人的话（光标为红色），部队就会呐喊一声加速跑冲向敌人实行冲锋，接触后会对敌军有一次冲锋伤害，并进入交战状态，如果在行进中被敌人攻击到也会自动进入交战状态，在静止待机中非常近的地方如果有敌人的话同样也会主动去进行攻击。一些远程攻击部队在遇敌时会自动保持一定距离，进行远程射击，不过远程部队还是拥有一定近战能力，被敌人近身缠上的话也会反击，只是效果不明显。在部队与敌人缠斗时一般可以指挥部队向后撤出来，体力或士气低下时对保全性命很重要，但如果被多只敌部队包围敌我数量相差太大则很可能会撤不出来，这时就只有自求多福或早备后事了。

统领军团的核心决定全盘战局！



↑ 统帅是一支军队的主心骨。

作战军团中有类似主将的个人作战单位，通常都是强大的战士或魔法师，他们自己一个人就是一个单位，如果我方部队的所有的主将都阵亡的话就会GAME OVER，敌我双方的主将如果在战场上碰面会进入“单挑”两人会在划出的魔法阵内单独决斗。

收揽更多部下增强自身实力！

战场中有时会遇到正在和敌军酣战的NPC部队（黄色光标），我方部队接近并消灭敌军后可将之收至麾下，是比较常见的一种扩大队伍的方法。有时还会加入比较重要的主将级人物，每战前的酒馆中也可花钱雇佣士兵，一些优秀的种族和新式的装备也需要在此更换。



↑ 九头龙这种怪物一定要控制好。

种族各异的特色技能——

游戏中包含众多不同的种族，从人类到妖怪应有尽有，每个种族的士兵都拥有各自不同的能力，特性不仅影响着该作战单位的战斗实力，也决定着其行动能力及自身的稳定性。各技能效果如下：

原名	译名	技能效果
Shield	持盾	手上有盾牌，可减少一部分远程武器的伤害。
Ladder assault	攻城梯使用	可以用梯子对城堡等高处实施攻击。
Armor piecing	破甲	对装甲防御造成一半的有效伤害。
Unbreakable	击溃不能	士气减至零后也不会溃散，打到死为止。
Giantslayer	巨人杀手	对大型单位和巨型单位的伤害增加。
Scout	斥候	拥有隐身能力。
Skirmisher	散兵	防止被敌人背后攻击。
Frenzy	狂热	遇到敌人后会主动攻击但不受控制，不受任何士气减少影响。
Fast capture	快速抢点	抢夺战略点速度加快。
Cannot capture	抢点不能	不能进行抢点行动。
Magic attack	魔法攻击	攻击为魔法属性。
Huge	巨型单位	不会被冲锋所伤，但一部分地形因体形过大无法配置。
Flying	飞行单位	不会受到远程攻击和魔法以外的攻击伤害。
Vulnerable to magic	惧怕魔法	会被魔法及魔法系攻击造成更多伤害。
Ferocious beast	猛兽	对轻甲部队有攻防加成。
Instability	不稳定性	根据士气会大幅影响部队的战斗力和行动规律。
Fear	可怕	攻击敌人同时会削减对方士气。
Terror	恐怖	只要靠近敌人对方就会自动减少士气。
Unrelenting	坚定	不会被冲锋所伤。
Crushing blow	粉碎攻击	一次攻击造成2点伤害。
Disease	疫病	攻击时附带毒，中毒后会逐渐削减体力。
Plagued	瘟疫	在进身攻击时会对敌军传播瘟疫，并对整支部队有连锁传染性，中者会持续减少体力。
Poisoned attack	毒攻击	近身攻击时必定令敌人中毒。
Doomblas	末日爆破	死亡时爆炸，对周围敌人造成伤害。
Lost packmaster	失去主人	主人死亡时，会敌我不分地胡乱攻击周围的部队。
leaving death	多重攻击	可同时攻击多名敌人。
Area attack	范围攻击	能造成大范围伤害。
Fear from elves	惧怕精灵	遇到精灵族时士气会掉得很快。
Regeneration	再生	有自动恢复体力的能力。
Eternal hatred	永恒之恨	对除了黑暗精灵外的所有种族都拥有仇视属性，士气提升10%，士气减少降低25%。



VIVA PIÑATA TROUBLE IN PARADISE

XBOX 360 X360	本刊译名：宝贝万岁 天堂的烦恼			2008年9月2日
	模拟育成	Microsoft	39.99美元	美版
	DVD-ROM	1-4人	320KB	全年龄

可爱的宝贝又回来啦！

《宝贝万岁 天堂的烦恼》是Xbox360版《宝贝万岁》的系列最新作品，玩过前作的人对游戏中的可爱小动物们十分喜爱，这个系列也一直发展下去，并且推出了动画片和聚会游戏。这次的《天堂的烦恼》是系列最新的正统续作，与NDS版的《宝贝万岁 口袋乐园》几乎同时推出，玩家们除了在掌机上享受这部风格轻松愉快的游戏之外，也不要忘记Xbox360的正统续作哦！

天堂乐园的新麻烦

在1代的故事结束之后，游戏的主角，可爱的动物宝贝（Pinata）们生活的地方又遭遇了新的威胁。曾经被打败的邪恶的Pester教授与Ruffian军团重新回到你营造的花园，继续进行损人不利己的捣乱行为。Pester在窃取宝贝们相关信息的时候，故意删除了控制中心电脑的全部资料。结果所有宝贝的资料以及各种数据都被毁于一旦，宝贝们的花园也陷入了一片混乱之中。玩家必须重新建立花园的数据库，将不同种类的宝贝们进行重新分类，给它们喂食糖果，重新帮助它们建设一个温馨美好的家园。

建设动物宝贝们的乐园！

与前代正统作品一样，在这一代，玩家的主要人物还是建造花园，为动物宝贝们提供一个好的居住环境。失去家园的宝贝们被玩家营造的环境吸引，之后开始在这里生活。吃饭，睡觉，交朋友，一切都和上一代一样简单而自然。在花园建设到一定的程度之后，就可以吸引更多的宝贝们来这里了。一般来说，个头越大、长相越好的动物，要吸引到这里来就越困难。除了招揽新的宝贝之外，玩家还要提防Pester和他的手下随时会来捣乱，必须用手头的各种工具将其驱赶，不然你辛苦重建起来的花园又会被毁掉，宝贝们也会面临被偷走或者吃掉的危险。

美丽花园需要精心打造！

本作的花园和前作相比并没有扩大面积，但是由于道具的增加，花园就显得稍微挤了一些。玩家可以把视角调的远一点，观察动物们的生态，以及进入花园的新宝贝们。新的道具包括给动物们玩的各种玩具，玩家从极地或沙漠将动物们带回花园之后，可以利用这里的道具使它们适应环境，最终变成安居乐业的居民。游戏的背景和水的效果处理得更好，环境也更加优美。玩家门在这里为宝贝们营造出愉快的生活环境之后，就可以招揽更多宝贝门入住，将原本荒芜的土地变成宝贝们的乐园。

继承前作的标准模式

游戏的标准模式（Standard Mode）和前代一样是单人游戏，玩家吸引宝贝们前来定居，同时阻止敌人的破坏。玩家在这个模式中会受到各种挑战，包括没有驯服的态度恶劣的动物宝贝，搞破坏的Ruffian们，还有其他影响游戏进行的角色。



↑为了宝贝们的生活环境，玩家们必须好好经营这里的设施，还要防止敌人来搞破坏。



娱乐第一的休闲模式

如果你觉得游戏的难度太高，或者没有那么多时间经营花园，那么你也可以选择轻松的休闲模式（Just For Fun Mode）。这是一个无限金钱、道具全满的模式，上手十分轻松，但是许多素质优秀的宝贝在这个难度里不会出现，这里也没有任何游戏成就可以取得。



欢乐的竞赛模式

游戏的竞赛模式包括宝贝选美大赛和赛跑运动会。在跑步的比赛中，玩家们需要让宝贝们在漫长的赛道上收集糖果，还要躲避Pester的邪恶炸弹攻击。除了前作的60个宝贝之外，本作还新加了32种宝贝（其中4种需要驯服），可以参赛的宝贝种类达到将近100种。比赛场地也新加了极地与沙漠两处，玩家们可以与宝贝们一起展开竞赛游戏。



众人合作乐趣多多！

前作的双人模式只能交替进行，在这一代里，两名玩家终于可以同时合作，把花园建设得更加漂亮了！最多可以有4名玩家一起来建设花园（每个人都有自己的光标），大家协同处理好分工问题，一起把花园变得更适合宝贝们居住。为了鼓励玩家们一起玩，多人模式可以一上来就获得升级的工具和各种操作方式。这无疑是为了玩家们更方便地进行游戏而设计的，玩家们通过合作交流，不但可以分享游戏的乐趣，交流心得，而且还可以促进人与人之间的友谊，这是相比游戏成就更加宝贵的收获，对于喜欢这个游戏的小孩子们来说，这一点至关重要。

对应Xbox Live视频

《宝贝万岁 天堂的烦恼》支持Xbox Live Vision摄像头的使用，玩家可以从游戏官网下载图片，扫描之后开启游戏中新的要素，也可以将自己的宝贝拍下来之后传到网上，分给其他的玩家。



↑360专用摄像头，有了这个东西，玩家之间的交流就变得更加简单便利。

VIVA PIÑATA Pocket Paradise

异域风情特色宝贝 休闲游戏也能乐趣多多

360上的前作因为其轻松的风格和简洁的操作使其受到许多普通玩家们的欢迎，这次NDS上的“口袋天国”尽管由于容量上的限制有少许缩水，但是本系列的风格和乐趣性都得到了很好的继承，推荐大家一试。 □文/北斗

NINTENDO DS NDS	本刊译名：宝贝万岁：口袋天国			2008年9月8日
	模拟养成	THQ	29.99美元	美版
	卡带	1-2人	1Gb	全年龄

将花园精心建造成众多宝贝们的乐园

Point.1 初期上手攻略

在完成了最开始的四个训练章节之后就可以正式开始游戏了，玩家拥有自己的花园之前需要先给其命名，不过这个名称不是输入字母，而是类似签名的简单图案，自己画一个就好了。有了花园之后最开始只能管理中间白色方框以内的部分，之后随着玩家园丁技能的提升才能逐步将自己的地盘扩大。

首先要做的自然是清理地盘了，先用铁锹将花园里的杂物拍碎，如此即可入手最初的两百多资金。接着就是简单的区域规划了，建议将大部分地区翻成土壤，主要做建筑和种植用，留不用太大的一部分做成草地。完成这一步工作后就会有宝贝来访了，第一个“访客”肯定是蠕虫Whirlm，很快其就会定居下来，找Willy给它建个小屋吧。当两只入住的Whirlm头上都有心形标记时就可以让它们产下后代了，方法是将一只蠕虫拖到另一只蠕虫身边即可。每种新的宝贝“洞房”时都会有专门的小动画，之后Storkos就会将幼虫的蛋扔下来，不用管，一段时间后幼虫就会自己孵化（比较奇怪的是这游戏里不管是卵生动物还是胎生动物的后代统统都是蛋……）。



花园里的所有东西都可以卖，包括作物和宝贝，初期不妨多让Whirlm“生产”，因为游戏里的宝贝没有性别之分，只要两只达到条件就能产仔，而Whirlm虫的产仔可以说无任何特殊条件，非常之方便，小虫长得也快。

初期商店里能买的只有雏菊（Daisy Seed）、金凤花（Buttercup）和胡萝卜（Carrot）三种，得等玩家园丁等级升上去之后才能开启新的作物。由于雏菊和金凤花卖不了几个钱，还是建议在初期多种胡萝卜，这是初期性价比最高的作物了。等到商店升级之后，就多种辣椒（Chilli），其种子20一个，成熟后每个都能卖300大洋，是发家致富的必选捷径。

接下来的玩家要做的就是多吸引新种类的宝贝来花园入住，不断扩张地盘、以及应付各种突发事件，将自己的花园建设成一个生机勃勃的宝贝乐园了。

Point.2 商店功能解说

点击下屏右上角的购物篮按钮就可以进入商店菜单，其他许多功能性的小店也都能在这里找到。

Lottie的商店：可买到各种作物的种子、蔬菜、水果、图腾、高级工具（满足条件才会出现）、栅栏等物品。

Willy的建筑公司：所有宝贝要产下后代的话都要给它们建造小屋才行，不同宝贝的小屋形状和价格都不同。小屋只能建在土壤上，不能建在草地上。

Gretchen的猎人小屋：游戏进行到一定流程之后出现，可委托他去野外抓获你所需要的宝贝，但是这些宝贝的种类必须是在你的花园中定居过的。抓不同宝贝需要的价格有所不同，抓捕需要一定的时间，抓到后会先关在笼子里，由玩家选择将其放在哪里。



Patchingo的医院：花园里的宝贝可能因为各种原因生病，例如被外来宝贝攻击、吃了恶灵糖果等等。这时需要花钱请Patchingo来为宝贝治疗。

除了这些功能之外，随着游戏剧情的进展还会增加宠物店、小帮手等辅助功能。

Point.3 作物种植心得

本作中花类和树木类的植物在自然死亡后会留下种子，树木的生命周期比花要长许多，果树每天都会有成熟的果实落下；作物类的植物则是成熟后直接拿出去卖钱。不同的植物所需浇水的量和次数是不同的，少数植物无需浇水，少数植物需要经常浇水。

宝贝吃坏掉的果实会生病，但猪例外，在果实上用铲轻拍，可使果实迅速坏掉。初期要对不同的植物施不同颜色的肥料，后期有了超级混合肥料就不用考虑颜色了，且价格便宜，最大为三次催化。

如何建设宝贝乐园

本系列最大的乐趣和卖点就是能够在游戏过程中收集到各种各样有意思的宝贝了，这些宝贝大多都来自与现实生活中的各种动物，不过在游戏中进行了Q版处理后都很惹人喜爱。

每种宝贝有五项相关条件，分别是出现（Appear）、访问花园（Visit）、居住（Resident）、生子（Rommance）和变异（Variant）。不同的宝贝这些条件都是不一样的，一般而言都是需要你的花园里有某些植物或是宝贝、花园里的草皮覆盖率达到一定条件、又或者是有某项装饰或建筑等。每完成一种宝贝的一项条件就会获得相应的奖章，这些条件可以在百科书（Encyclopedia）中查询，但是必须等你的园丁等级提高后才能看到新宝贝的具体条件。

玩家自己花园里的宝贝都是彩色的，外来尚未居住的宝贝则都是黑白色，它们有时为了捕猎会攻击花园里的原住宝贝，这时有可能关系到其加入的条件，如果不想其加入的话可以用铁锹将其拍死，得到的糖果喂给自己的宝贝吃可以提升好感度。另外，有时候会有黑宝贝出现，这时一定要尽快将其拍死，否则会祸害花园。干掉黑宝贝后会得到恶灵糖果（Soul Sweet），这个一定不要让我方的宝贝吃，否则会生病，应该马上卖掉（虽然会倒贴钱），不过驯服黑宝贝之后，就会成为你的得力助手。

工具使用技巧

点击下屏右上角的小推车按钮可开启工具菜单，每样工具随着使用次数的增加能升级。

铁锹有三种用法，最上面的是用木柄轻敲，可以用这能能力唤醒熟睡中的宝贝；重砸，主要用来拍碎场地中的大型杂物、给宝贝的新房开封、攻击入侵的外来宝贝；铲地，将地面翻成土壤，用来种植花草树木等。

水壶的蓄水能力是有限制的，级别越高一次可以蓄的水量也就越多。水浇完之后需要等上一段时间才能再次使用，所以初期不要一次性种太多作物，否则会因为浇不过来而枯死。



施肥这一功能需要等花园里有泰菲蝇（Taffly）入住之后才能使用，具体方法是给泰菲蝇喂各种颜色的水果，泰菲蝇吃下水果后就会产下对应眼色的粪便，也就是肥料。获得肥料后用在对应颜色的作物上就能大幅增加其生长速度，某些作物的变异就是需要施肥才能达成。

草种播撒可通过触摸笔的划动完成，草皮覆盖率直接关系到一些宝贝的出现和访问条件。

魔人学园系列诞生十周年！

第一话 转校生

本作的主人公绯勇龙麻高三转学到真神学园就读，班里的大部分同学都对他非常友善，上学第一天就交到了美里、小时、杏子、里密和京一五个朋友，只有不良少年佐久间对他抱有强烈的敌意。放学后京一主动担任向导，带领绯勇转遍了整个校园。也许是因为妒忌绯勇的人气，佐久间竟然带领几名不良少年把绯勇拉到无人场所，企图修理绯勇。不过京一及时赶到，和主人公一起狠狠地教训了佐久间一顿。战斗结束后，佐久间所在武道部部长醍醐赶到，明事理的醍醐并没有偏向自己的下属，而是真诚地向绯勇道歉。

己方成员：绯勇、京一
敌方成员：佐久间、不良少年四名
作战要点：敌人很弱，绯勇和京一每回合都能秒杀一名不良少年，但要注意走位，不要同时遭受多人攻击。绯勇的第三条特技结跏趺坐可以回复体力，因此可以让绯勇主要负责吸引敌人火力，京一协助消灭杂兵。

第二话 怪异

第二天绯勇勇斗佐久间的事迹传遍了整个校园，大家都对绯勇的强悍感到惊讶，醍醐更是以武会友和绯勇成为挚交。最近在校园里流行着幽灵的传说，连教师都提醒大家不要接近旧校舍。可是为了帮助新闻部的杏子得到最新情报，也为了了解事情真相，美里一人悄悄地进入旧校舍调查。得到这个消息后，绯勇一行立即赶往旧校舍寻找。在旧校舍内寻找了很长时间，终于发现美里一人躺在黑暗的角落里，身上还散发出蓝色的光芒。随后大群的蝙蝠突然出现，并向绯勇一行发动猛烈的攻击。消灭了这些蝙蝠后，沉睡在几位主人公身上许久的神秘力量突然觉醒，大家身上都像美里一样散发出蓝色的光芒。

—— 第一战 ——

己方成员：绯勇　**敌方成员**：醍醐
作战要点：一场单挑战斗，前两回合让绯勇原地待机，第三回合接近醍醐使用第四条特技发动攻击，然后原地休息。醍醐下回合接近后继续使用第四条特技将敌人吹飞，重复两三个回合即可击败对手。

—— 第二战 ——

己方成员：绯勇、醍醐、京一、小时
敌方成员：蝙蝠×8、大蝙蝠×2
作战要点：开战后先消灭周围的几只蝙蝠，第二回合美里增援。醍醐攻击高但行动力低，注意培养；小时虽然体力低但却可以秒杀蝙蝠。杀光周围的蝙蝠后，两只大蝙蝠会移动到我方队员周围，集中力量各个击破。

第三话 妖刀

为了增进同学间的友情，京一等人特意召开了赏花会欢迎绯勇，深受大家喜爱的美女教师玛丽亚也赶来助兴。樱花飞舞的公园格外美丽，大家纷纷在樱花树下畅谈欢笑。但在此时突然传来了几声惊呼，绯勇一行立即赶往现场。原来一名手持利刃的疯狂男子召唤出大量魔物，正在袭击周围的赏花者。利用蕴藏在体内的神秘力量，绯勇一行轻松地消灭了魔物。美女教师玛丽亚虽然为之惊讶，但却与学生们约定不会把此事外传。

己方成员：绯勇、醍醐、京一、小时、美里
敌方成员：野犬×5、狂犬×3、剑鬼
作战要点：小时的弓箭攻击只能使犬类损失极少的体力，三位男性是本战的主力，注意保护脆弱的小时和美里，尽量活用绯勇和京一的剑掌·发动吹飞敌人。

第四话 鸦

在涉谷突然出现了大量乌鸦，它们经常袭击人类，已经导致多人死亡。乌鸦的如此反常行为，引起了新闻部小杏的好奇，于是哀求众人帮忙调查。到达涉谷不久，绯勇便结识了一位美少女，不过由于时间有限两人未能详谈。众人正在调查时突然传来一声惨叫，赶到现场一看发现一群乌鸦正在袭击一位女性，众人立即上前帮忙。在同样拥有神秘力量的雨纹的帮助下，主人公一行终于驱散了乌鸦群救出了那位女性。雨纹也正在调查乌鸦袭人事件，与绯勇一行目的相同，因此加入队伍共同行动。然而控制乌鸦袭击人类的幕后黑手却是雨纹的旧相识唐栖，他自从得到了神秘力量后便丧失了自我，开始向人类报复。绯勇一行击败唐栖后决定从此开始寻找那些拥有神秘力量的人，制止东京不断发生的异变。

—— 第一战 ——

己方成员：绯勇、醍醐、京一、小时、美里、雨纹
敌方成员：乌鸦×6
作战要点：毫无难度的战斗，注意保护脆弱的女性即可。

—— 第二战 ——

己方成员：绯勇、醍醐、京一、小时、美里、雨纹
敌方成员：乌鸦×8、唐栖
作战要点：地形对我方不利，乌鸦根本就是白送经验。唐栖的体力虽然只有120，但他的远程特技威力较强，甚至可以秒杀主人公。在他接近我方以后快速将其消灭。

第五话 梦妖

最近又发生了诡异的事件，墨田区很多人都在梦中自杀，杏子对此时极为好奇。而美里最近也经常做着相同的噩梦，听到此事时竟然突然昏倒。绯勇立即抱起美里和大家一起前往里密处，通过灵媒调查真相。在水晶球中，出现了美里被人捆绑的景象，水晶球也随即分裂成两半。将美里带到医院治疗后，绯勇一行赶到墨田区，在一座废弃的大厦里绯勇一行找到幕后的黑手。原来少年嵯峨野以前经常受同学的虐待，在某日忽然得到了神秘的力量，可以在梦境中控制住人的思想与行动，并与藤关联手开始向人类报复。曾经欺负的嵯峨野的人都在梦境中自杀，但他们并没有满足，反而进一步继续危害无辜的人们。由于嵯峨野对美里抱有好感，为了让美里长伴身边而使美里沉睡不醒。

己方成员：绯勇、醍醐、京一、小时、高见泽
敌方成员：恶灵×2、死神×3、梦魔×3、嵯峨野、藤关
作战要点：小护士高见泽接替美里，负责回复体力。开战后快速歼灭周围的杂兵，一定要抓紧时。嵯峨野和藤关会一起接近我军，此时尽量使用吹飞技攻击，使两人不会同时攻击我方一名成员。

系统解析

●行动力

战斗中角色进行移动、攻击以及选择方向都要消耗行动力，行动力数值根据角色而定，消耗了全部行动力后，本回合该角色只能待机。通过级别提升可以提升角色的行动力，但装备某些武器会降低角色的行动力。

●友好度

在游戏剧情对话中，玩家有喜、怒、爱、冷等八种选择，根据玩家的选择不同，可以提升或降低对某人物的友好度。

●人物培养

除了在战斗中消灭敌人提升等级外，玩家在每章的剧情战斗结束后，可以派遣同伴们从部活动、学习、休息、游戏中选择其一提升同伴的能力，还可以跟同伴对话搜集情报。派遣时，尽量针对个人能力和技能，选择提升能力值较高的活动。

●真神学园旧校舍

这里是练级的好地方，也可以获得各种物品。进入战场后全体队员随机分布，因此一定要尽快让那些“弱女子”远离敌人的攻击范围，尽量接近友军。每完成五层的挑战，玩家可以存盘、选择是否继续挑战。

東京魔人學園劍風帖

□文/雪飞

NINTENDO DS NDS	本刊译名：东京魔人学园剑风贴		2008年8月21日	
	战略角色扮演	MMV	5040日元	日版
	卡带	1人	256Mb	12岁以上

タクティカルギルド TACTICAL GUILD

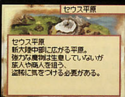
□文/雪飞

NINTENDO DS NDS	本刊译名：战略行会		2008年8月28日	
	SRPG	SUCCESS	3990日元	日版
	卡带	1人	16Mb	全年龄

Point.1 丰富多彩的各种职业

职业会影响各个角色的成长，还决定了角色的固有特技、得意武器和擅长地形。一般来说，基本职业角色成长率高，但职业特技比较普通；成长率极端的特殊职业却有优秀的职业特技。比如基本职业为骑士，该角色的攻击力与生命力成长率较高，但只有ZOC发生的职业特技。而特殊职业修女，虽然攻击力、生命力成长率低下，但精神力成长极为出众，并且拥有属性攻击无效的强悍特技。玩家在组建队伍时，不能过于依赖某一职业，而是应该根据敌人特点将各种职业合理搭配。

Point.2 变化万千的战场机关



在战场上除了宝箱等常见物品外，还有特殊的机关物品。蓝色的战场机关为回复机关，自动为周围的双方角色回复体力；黑色的战场机关为特殊机关，限制周围双方角色的移动；红色的战场机关为迎击机关，自动给予周围双方角色伤害。在战斗中玩家一定要活用这一系统，尽量霸占蓝色的回复机关，把敌人都逼到黑色、红色机关周围。

Point.3 活用距离系统无伤过关

各种武器都有自己的攻击范围，因此各个角色也有自己的攻击范围，使用剑、杖、拳的角色擅长近身攻击，攻击距离为一格，弱点为中距离攻击；使用枪、魔法的角色擅长中距离攻击，射程为一到两格，弱点为远距离攻击；使用弓、魔法的角色擅长远距离攻击，射程为两格以上，弱点为近身攻击。由于攻击距离的差异，近身攻击在遭受远距离攻击或中距离攻击时，无法发动反击。活用攻击距离系统，玩家甚至可以做到无伤过关。

Point.4 任务系统

本作的任务与主线剧情密切相关，玩家想推进游戏剧情必须不断在行会中接受并完成各种任务。完成某些特定的任务后，玩家还能得到极为强悍的武器。二周目游戏还可以接到比较变态的任务，其中的BOSS比一周目的BOSS还要强悍。另外，接受某些特定的任务，玩家还能了解到一些主人公的秘密和过去。为了方便玩家，本作在战斗中被敌人全灭，也不会游戏结束，而是进入特殊的专用剧情。除了完成任务提升等级外，玩家还可以进入自由战斗，消灭敌人获取经验值。

Point.5 特技与魔法

各个角色在规定的装备消费格内可以装备各种特技与魔法，即可装备多条低消费的特技、魔法，也可以装备几条高消费的特技与魔法，根据角色特性合理选择才是取胜的关键。虽然在战斗中，调查敌人情报，不能看到他的能力数值与特技、魔法，但玩家可以通过人物形象和装备，判断出他的攻击范围，估算出他使用的特技和魔法。

リア
なに、怖気づいたの？
なら、今のうちに逃げ出したら？

主人公（姓名自定义）

职业：新兵冒险者

生活在和平的小村中，因为在村中没有同龄人，因此性格温和，对谁都非常友好。不过因为对谁都没有戒心，容易心软，经常会被敌人欺骗。尽管如此，主人公依然是拥有强大意志力的角色，不会轻易妥协，更不会优柔不断。

罗赛塔（ロゼッタ）

职业：骑士

天性温柔善良，不愿伤害任何人，即使是无意间对别人造成伤害，也会自责很久。出身为贵族，却平易近人。虽然对自己相信的正义略有怀疑，但却依然为了别人的幸福把一切事都承担下来。另外，她非常讨厌自己的软弱。

丽亚（リア）

职业：学士

为了达到某一目的，切断了自身与外界的一切交流。也许是因为学习过于勤奋的缘故，她完全不懂得人情世故。因此在行动时经常会忽视对手的心情和周围的状况，在冒险中也曾为此多次身陷险境。不过她其实是一位感情丰富的善良女性。

娜兹（ナツ）

职业：不详

虽然失去了全部的记忆，甚至不知道自己的姓名，但是却记得自己唯一重要的物品被某人夺走。因为这唯一的记忆，娜兹踏上冒险旅途，希望能在冒险中寻回自己的记忆。性格开朗活泼，很受同伴喜欢，是队伍中最有人气的“开心果”。

达尔（ダール）

职业：骑士

除了热血还是热血的少年骑士，行动完全依靠自己的直觉和本能。不过由于为人认真负责待人和善，时刻牢记自己的骑士身份，即使是引起了骚动也不会产生巨大后果。虽然经常为同伴惹来一些小麻烦，但却没有一位同伴讨厌他。

阿修娜（アシュナ）

职业：盗贼

同伴中唯一的盗贼，在战场上专职开启宝箱和盗取敌人的物品。见到别人有困难绝对不会袖手旁观，因为这一性格而毅然成为义贼，加入队伍前专门劫富济贫。心软、爱哭、为了帮助弱者甚至会拼上自己的生命，理想是成为真正的义贼。

罗伊（ロイ）

职业：专业冒险家

虽然从外表上看起来粗枝大叶性格豪迈，遇事大大咧咧，其实心思缜密观察细微，是一条智勇双全的好汉。理想是成为拯救世界的英雄。虽然年过三十但却不失童贞，经常想做一些浪漫的事，不过因为怕被同伴嘲笑，而把想法深埋在心里。

菲奇（菲奇）

职业：专业冒险家

沉着冷静，在战斗中依然仔细观察周围的变化，并且根据变化即时调整自身的行动。沉默寡言，不是必须说的话绝对不会开口，在整个冒险队伍中是最为成熟最为沉默的女性，也是年轻男子们憧憬的对象。她的理想则是成为优秀的领导者。

小厂商的精彩！行会战斗乐趣多多。

陷阱无形！

谁在忽悠玩家们？我怎么做了冤大头!?













忽悠，说实话也就是欺骗，是每个人从骨子里深恶痛绝的。因为这是利用受害者的信任做出的令人蒙受损失的行为。与物质方面的损失相比，受害者在精神上受到的伤害甚至超过了金钱之类的物质损失。谁也不想被别人当冤大头耍，但是在这个世界上，骗人与被骗的事情几乎每分钟都在发生。游戏玩家们自然也不例外，大家拍拍胸脯想想，谁在玩游戏的时候没有上过别人的当呢？只要仔细看看周围，想一想自己的亲身经历，你就会发现，其实欺骗的陷阱是无时无刻不存在的。　　□文/三问书屋

身外篇 史上最早的游戏标题党：魂斗罗泪目

这个问题得追溯到90年代初的时候。当《魂斗罗》红遍全国的时候，市面上突然出现了两款游戏，分别冠名为"水上魂斗罗"和"空中魂斗罗"。由于魂斗罗的名气在国内实在太大了，所以不少玩家冲着这两个名字就去买卡了。令人惊喜的是这两部游戏的制作素质相当之高，所以一下就风靡于玩家当中。又过了两三年，玩家们才知道这两个游戏其实是《赤影战士》和《最终任务》。它们的原名分别是KAGE和Final Mission，在游戏标题里也写得很清楚了，而且制作这两个游戏的公司并不是KONAMI，而是NATSUME，当时这个公司制作的动作和射击游戏的素质在日本也是很高的。但是盗版商人并不知道这点，而是觉得"魂斗罗"的名声比那两个原名要高，于是"水上魂斗罗"和"空中魂斗罗"的译名就这样出炉了。时至今日，许多玩家在提到这两个游戏的时候，依旧对这些牛头不对马嘴的译名感情颇深，这也算是游戏史上最早和影响最大的标题党事件了吧。除了NATSUME的两作被张冠李戴之外，还有一些其他的游戏被冠上"魂斗罗"的名字，像"星际魂斗罗"（Raf World，Sunsoft出品）、"魂斗罗8代"（孤独战士-惑星戒严令）等等。还有一个标题得说一说，当初在国内出现过的FC版"正宗魂斗罗3代"确实是KONAMI出品的作品，但是它的实际名字是"魂斗罗力量"（Contra Force，或称"魂斗罗部队"），这是KONAMI在美版任天堂主机（NES）上的作品，但是其世界观、故事与正统魂斗罗系列完全没有关系。而真正的《魂斗罗3代》确实有，但是不在FC上，它是SFC游戏《魂斗罗精神》的美版名称，全名叫《魂斗罗3：异形大战》（Contra 3 Alien Wars）。顺便一说，魂斗罗系列的日版都是没有标注代数的，只有美版的魂斗罗有1234之分，其中1、2是ARC/FC的作品，3代在SNES上，4代是大家去年才玩到的DS版。



刨坑篇 票不是这样跳滴：幻影主机浮云记

2002年，美国西雅图的Infinium Labs突然宣布要制作"一台革命性的游戏主机"，并且公布了主机的设计。当时PS3、Xbox360和Wii还连影子都没有，而这台名为"幻影"（Phantom）的游戏机着实引起了不少人的注意。在2004年，这台主机的原型机在E3展会上首次亮相，Infinium Labs宣布该主机将在当年11月发售。但是没有宣布游戏软件、产品授权和分销商的任何消息。到了11月，这台主机并未按时发售，而是延期到了2005年1月。之后主机的发售日再次被拖延到05年3月和05年秋（Xbox360的上市时间）。到2006年2月21日，"幻影"主机的发售日被宣布"将在资金问题解决之后决定"。半年之后，该主机所在的官方网站上再也没有主机的任何内容，而原来设计这台主机的公司也改名为Phantom Entertainment，转为开发Windows XP版的游戏。2008年，该公司终于推出了第一款硬件产品：无线键盘与鼠标，供PC主机使用，而这个外设的推出距离它的宣布也过了整整两年时间。

实际上，大部分的玩家们并不在乎这台所谓的游戏主机能不能发售。因为现在的游戏市场已经有够多的主机了，无论电视主机还是掌机都有很多选择，少了一个"幻影"也不算少。只是有一点很耐人寻味：制作"幻影"的公司因为财政紧张而将自己的产品一拖再拖，Phantom Entertainment又不像任天堂一样有财力和名气为自己做后盾，居然也敢在业界玩跳票。人家玩得起，你可玩不起。再说了，人家有什么好的方面你不去学，好死不死学什么跳票呢？



身外篇 "千机变"：山寨街机的终极形态

中国的街机市场与家用机市场一样，从诞生那天开始就缺乏一个规范性的管理。除了早期街机和一些比较大、营业比较正式的街机厅之外，其他大部分的街机几乎都是盗版基板+山寨筐体组成的。盗版商为了吸引玩家，对街机基板进行修改，从而衍生出许多变种的游戏，像"降龙街霸"、"三剑圣"等等，玩家们也都司空见惯了。在2000年之后，盗版基板的市场出现了萎缩。为了节约成本，盗版商人用电脑模拟器制作了名为"千机变"的改版街机。这个所谓的"千机变"实际上是利用MAME和NEOGEO模拟器的DOS版做的，整个构成是一台经过改造的低配置电脑。这类街机模拟器一般含有250个左右的游戏，其电脑构造也很简单，必须在主板的主硬盘的C盘上运行，安装在街机的时候，街机主板必须使用P6SEP-ME，显卡是SIS6326的。因为此装置造价低廉，游戏数目众多，所以目前处境本来就不太乐观的街机厅老板们很乐意选用这种小本运营的方式。但是模拟器总有不完美的地方，有的游戏运行不畅，这种机器故障也率很高，而且"千机变"能运行的游戏一般都较老，所以这种机器也只适合给非正规运营的小机厅使用。要玩比较新的游戏，还得去正规的地方。不过随着电脑和模拟器技术的进步，今后这种东西应该也会更新换代的。



刨坑篇 N64：高调公布的磁碟机与超级尴尬的最终结局

由于游戏卡的成本比较高，任天堂曾经在FC上推出与卡带平行的FC磁碟游戏系统（Famicom Disk System，简称FDS），玩家只需购买磁碟机和碟片，就可以到任天堂的专营店以很低廉的价格拷贝游戏到磁碟上。任天堂以初代《赛尔达传说》打头阵，后来又有多方软件商在FDS上制作了不少优秀游戏，像《恶魔城》、《银河战士》、《超级马里奥2》（金牌马里奥）等等，FC的磁碟机在日本国内获得了相当高的人气，所以任天堂在预备推出N64版磁碟机64DD的时候，也是信心满满，装备拿这个系统和配合它发售的《赛尔达传说 时之笛》来对抗Sony的PS主机。

但是玩家们等待了很久，始终不见64DD发售。在发售日期一拖再拖之后，任天堂在1999年与Recruit会社合并组成了"株式会社RANDnet DD"，改以网络配信的形式提供64DD和游戏。要购买这台扩展设备，必须成为RANDnet的会员，只能用信用卡分期支付机器的费用，还必须购买网络扩张的Modem和其他周边产品。这些苛刻条件使许多玩家被拒之门外，而咬着牙铁下心来入会的玩家们刚刚办好会员证就遭到了五雷轰顶的打击：原本最为64DD首发招牌软件的《时之笛》以卡带的形式先期发售，64DD的版本变得毫无意义，而且最终被取消了。在1999年12月，难产了2年多的64DD终于以小规模会员专用机的形式出现在日本游戏市场的时候，SEGA的新一代主机DC已经发售1年，而PS2也在开发当中了。任天堂的拖延战术最终使它落后了一个时代，从而不得不考虑新主机（NGC）的研发活动。而曾经被寄托厚望的64DD，在发售了9个游戏之后，也落了个无疾而终的下场。最终它只在日本卖出了15000台，这个数字和任天堂最失败的游戏主机Virtual Boy的77万销量相比，连个零头都算不上。相比任天堂在刚开始宣传64DD时踌躇满志的高调言论，64DD的命运真可以用"始乱终弃"四个字来形容，而最受忽悠的还是当初对这台机器最期待的玩家们。



刨坑篇

跳票之王：永远的毁灭公爵

如果你认为《星际争霸 幽灵》从01年跳到现在实在难以接受，那么和1997年就宣布制作的《永远的毁灭公爵》相比，《幽灵》实在是小巫见大巫了。自从有电子游戏那天，在历史上没有哪个游戏在宣布开始制作11年之后依旧没有发售也没有宣布中止的，可偏偏这个游戏是个例外。

1997年4月28日，离香港回归还有2个多月的时候，3D Realms宣布制作《永远的毁灭公爵》，使用《雷神之锤2》的引擎，游戏将在1998年夏季到秋季发售。到了97年8、9月之间的时候，游戏的画面也被公布在PC Gamer杂志上。但是，3D Realm直到97年11月才拿到游戏引擎的源代码，而之前放出的游戏截图实际上只是制作小组用《雷神之锤1》的引擎做出来的"展览品"。到98年E3的时候，游戏的第一段录像才被公布于众。

到98年6月，3D Realms又宣布改用Epic的虚幻引擎（Unreal Engine）。这就意味着游戏的制作将重新开始，以前的时间也可能会被浪费。当时负责游戏制作的George Broussard说只需要"一个月到6周"的时间就可以完成引擎的转换工作，游戏将在1999年发售。

到了99年11月，这个游戏的发售日在时间表内只剩下一个来月的时候，3D Realms宣布已经将虚幻引擎升级，并且放出了新的游戏画面。按照这个进度，在99年内完工是不可能的了。到这年的圣诞节，游戏被推迟到2000年发售。之后又过了一年的时间，在2000年12月，3D Realms又拿一张圣诞卡打发了关注这个游戏的玩家们，游戏的发售日被顺理成章地延到了01年。然而到了这年8月，负责游戏发行的Gathering of Developers关门大吉，Take-Two接手了游戏的发行权。





←《永远的毁灭公爵》可以被看作是业界游戏刨坑的超级典范，空前绝后。

但是就在这几年里，电脑与游戏机的硬件机能日新月异地发展，原来的游戏效果已经很落后了。2002年，负责制作《永远的毁灭公爵》制作小组将游戏完全重新编程并且渲染，以适应新的游戏平台和更高的PC配置。这样做的结果就是95%的工作都得推倒重来。之后Take-Two与3D Realms就游戏的制作进度和发售问题发生了多次不愉快的摩擦，Take-Two宣布的发售日都被3D Realms称为"谣传"。2004年9月，这个游戏的引擎又更换了，发售平台也变成了次世代主机与电脑。之后又过了3年，在2007年，《永远的毁灭公爵》的主角造型更新，看起来确实使用了次世代的制作技术。2008年2月，新版游戏的第一个宣传片出现。后来美国的电视节目The Jace Hall Show中透露了游戏的试玩版，但是这些进度与游戏的最终完成还相差甚远。目前该游戏的官方网站对于游戏发售日已经做出了明确的表态，《永远的毁灭公爵》将在"制作完成（When it's done）之后"发售。对于外界的质疑，3D Realm在网站上写道：

"游戏的发售日定在'制作完成之时'。没有具体的日期。其他任何日期，我们强调，其他的任何日期都是旁人的臆测。游戏的发售日没有确定。我们也不知道什么时候发售。如果你的朋友声称知道所谓'业内人士'的消息，或者任何游戏网站上登载此类消息，或者PC游戏专卖店说他们知道这样的消息——其实他们是不知道的，只是在编造谣言而已。游戏发售日目前未定。"

这大概是游戏界最牛X的跳票声明了。《毁灭公爵》的爱好者们会作何感想呢？照目前的情况来看，只要3D Realms还能继续运营，这个跳票的记录还会继续被他们保持下去。

软硬篇

FF13：劈腿之事年年有 今年轮班到我家

所谓"劈腿"，是网络上流行的对"脚踏两条船"的简约的说法，虽然有不雅之嫌，但是也颇为形象化。在游戏界，"劈腿"一般是指某软件商在公布开发某机种独占游戏之后，又宣布在其他机种上制作跨平台游戏的行为。像这样的情况已经在业界出现了多次。说起来，游戏界的劈腿事件总是在某台宣布独占作品的主机情势不妙的时候发生的，也可以被理解为软件商对某主机"落井下石"的行为。不过商场如战场，现实而残酷，所谓软件商对硬件商的"忠心"完全是在大家都有时可发的前提下表现出来的，一旦这个平台岌岌可危，原本信誓旦旦的软件商们会在第一时间墙倒众人推，让这个本来就比较倒霉的平台的处境雪上加霜。命运多舛的PS3就是本世代劈腿事件最直观的活见证。在经受了多次第三方背叛的挫折之后，PS3平台上被粉丝们寄予厚望的独占游戏大作已经是个位数，其中FF13对于许多PS3支持者来说是一针很有效的强心剂。但是这剂针药是有保质期的，在今年8月初Square Enix举办的"DKΣ3713"媒体发布会上，FF13终于被宣布将在北美地区发售PS3和Xbox360两个版本。SE对此的解释是："我们从世界范围内主机的普及台数等多方面进行了分析，为了使得更多的FF玩家能够体验本作乐趣才决定增加游戏所对应的主机平台。"这句话虽然如同外交辞令一般，但是也至少能暗示一点：现在北美地区PS3的普及量无法超越Xbox360，所以FF13要保证利润就必须在360上推出。与日本国内的市场相比，海外市场一直是Square Enix重视的要地，如果为了一台主机就牺牲自己的市场利益，那绝对是不划算的。估计PS3版FF13的开发已经投入了不少费用，现在再接手360版，不但可以保证在北美的利润，还可以从微软那里得到另外一笔技术资金，毕竟在这个残酷的环境中生存，没有什么比利益更重要。



身外篇

始作俑者"水下八关"：造谣的人给我跪下！

当游戏机刚刚进入中国的时候，玩家们还没有游戏杂志可以看，更没有什么网络之类便捷的媒体。但是自从魂斗罗的"上上下下左右左右BA"被试出来的玩家们口耳相传之后，各种游戏秘技便不胫而走。这些秘技造福了技术太菜的玩家们，但是与此同时产生的一些假秘技也坑害了不少人。其中最为典型的就是当年魂斗罗的"水下八关"，当时在玩家们风传的这个所谓秘技有许多版本，其中比较常见的两个版本都是在第六关的关底那里，版本1是跟着一个敌人的小兵一直走，不要干掉它，之后它会变成一个奇怪的东西，再与其重合就可以进入隐藏的水下八关；版本2是到了BOSS机器人那里，在机器人肩膀上来回跳20次（不能死命），就可以进入。笔者在小时候对这两种版本的传言都进行过验证，前者那个小兵确实会"变"，但是那是由于游戏程序错误导致的花版，对游戏进程没有任何影响；后一个则是彻头彻尾的骗局，不管你怎么跳都是不会出现入口的。令人惊奇的是当时虽然没有杂志和网络，但是这个假秘技居然传遍了大江南北，很多人还说得有鼻子有眼，仿佛他们亲自玩到过一样。实际上，这不过是个以讹传讹的把戏而已，就跟"咕咚来了"一样，有的人只是道听途说，但是为了在别人面前显摆，就硬着头皮非说自己亲眼见到了，最后谁也没有找到真相，但是谁都说这个东西是存在的。说到底，玩家们是在自己愚弄自己。后来随着网络的普及，"水下八关"被证明是假的，但是更多其他游戏的谣言却仍然在传播，比方说FF7里爱丽丝的复活（用金手指修改的不算），重装机兵里的隐藏BOSS明奇博士（可怜的博士帮助玩家复活还被说成是敌人，真该泪流满面），MGS3里The Boss不死的剧情等等，无一不是玩家们有意或者无意编造出来的谎言，虽然很容易就能被拆穿，但是愿者上钩的受骗玩家者依旧层出不穷。



言论篇 小岛：我不会再做MGS系列的续作了

说道游戏界的食言者，小岛秀夫绝对算得上一号人物。此君虽然没有肆意攻击他人或者不拿读者当回事的恶劣行为，但是这家伙从制作MGS的时候，总是在制作完成游戏即将发售的时候宣布自己将不再担任该游戏的开发工作。早在2001年，身为MGS系列首席制作人的小岛秀夫就曾经公开表示，MGS2将是自己参与开发的最后一作。在MGS3发售的时候，小岛便声称自己有意退出这个系列游戏的制作，而在MGS4开始宣传的时候更是用"No Place to Hide, No Place for Hideo"（你无处藏身，小岛无处容身）的宣传语，把MGS4宣传成没有小岛参与制作的作品。但是到了游戏开发工作有了新的进展之后，小岛的名字赫然出现在制作人名单之中。不管是在宣传的时候刻意炒作还是实在盛情难却，小岛秀夫最后还是做了MGS4这个游戏。而到了4代发售之后，人们满以为这个系列将会终结的时候，MGS5制作的消息又传了出来。当记者问到他是否会信守诺言，不再参与MGS系列制作的时候，小岛秀夫很无奈地说："如果说要展望未来10年的话，是的，我不得不承认，自己恐怕还要在MGS这个系列上耗费更多的精力。我一直想要兑现这些承诺；我也一直都在强调我自己的感受，特别是在每代MGS发售之后，当我说自己准备接手下一个项目的时候。然而，就好象宫崎骏虽然无数次声明自己不再制作动画一样，到头来他还是得走上这条路，我认为自己的情况也差不多。我有我的打算，也想要制作一些新游戏，但由于行政、商业以及技术方面的原因，我最后总是不得不回到这个岗位上来。"不管是小岛在自我炒作还是KONAMI一直请求他进行制作，喜欢MGS的玩家们每次都会被耍上一把，然后继续玩新的MGS游戏。无论如何这个系列的素质还是不错的，只要你们做，我们就玩，玩家与KONAMI的纠结关系也将继续保持下去。



软硬篇 任天堂Wii：暴利时代霸者降临

任天堂在推出新主机Wii的时候，一改N64时代以来的"精品战略"，转而采用"落后技术的平行应用"这一源自Game & Watch时代的理念，成功地压缩了Wii的开发成本，使这台主机在首发的时候就能够以25000日元（约合人民币1580元）的低价格推出。由于Wii基本的开发环境和NGC差不多，所以它的游戏开发成本也很低廉，这一点得到了许多软件商的支持，毕竟现在给PS3开发游戏的成本太高，一旦游戏卖得不好，软件商就会承担相当大的损失。Wii借助低成本与全新的操作方式，在全世界迅速火了起来。不过任天堂毕竟是商场老手，在主机卖得如日中天的时候，"薄利多销"是不合时宜的，所以Wii主机虽然价格低廉，但是附属周边的价格却高得吓人。就拿最基本的控制器来说，机器的标配只有一个，要和亲友实现多人娱乐，就必须再另购。一个遥控器的价格是3800日元（约合人民币240元），如果要加上双节棍（鸡腿），那就得多付1800日元（约合人民币115元）。如果你想比较顺手地玩虚拟主机游戏，或者用传统方式玩Wii，还得买一个Wii的经典手柄，也是1800日元。再加上国内JS的利润盘剥，要想在国内买齐一套可以双人游戏的Wii，起码也得2200人民币左右（不同地方价格有出入，目前笔者找到最高的价格是2580）。就算按照日本玩家购买Wii的价格算，一台机器标配加上一套双节棍+遥控器的手柄也得30000日元以上，再加上2500日元的高清视频线，日本玩家为Wii付出的价格，已经比降价到19800日元的Xbox360高出不少了。当然了，任天堂的Wii吸引力强大，玩家们买起来也是愿打愿挨，谁让人家好不容易有这么个翻身的机会呢？



软硬篇 PS3：成也萧何 怎奈败也萧何

PS3作为这个世代主机的机能最强者，不但图形处理能力强劲，而且支持宽幅电压（100-240V）、全区软件通读，而且Sony首倡的蓝光媒体在今年成功地打败了HD-DVD，成为新一代视频储存媒介的掌门人。在PS2的时代，SCE也是靠着"多媒体娱乐平台"这个招牌吸引的购买者，并且成功地推动了DVD在日本的普及速度。但是这次情况正好相反，蓝光并不是靠着PS3推动才普及，反而是PS3现在要靠"蓝光播放"的功能才能卖的出去。这是为什么呢……（请模仿小沈阳or蔡明的语气）

说起来，PS3哪里设计都好，就是有一点麻烦：成本太高。与Wii和Xbox360拼命压低成本（后者还因此惹了麻烦）的行为不同，PS3最初的定位就已经不同于游戏主机了。作为"次世代多媒体互动娱乐系统"，PS3要具备更多功能，实现"时尚化、高端化、家电化"的设想，因此机器被设计得更像一部高清媒体播放器，虽然重量方面沉了一点，但是里面毕竟有料，加上与Sony要普及的高清彩电相结合，所以PS3自然就便宜不下来了。但是这样一来PS3的首发价格与PS2相比，从39800日元一下子涨到了59800日元，许多玩家因此感觉接受不了，倒是一些投机者热衷于机器的倒买倒卖。除了价格之外，SCE为了对抗任天堂的Wii遥控器而临时抛出的"六轴"手柄因为取消了震动功能而导致玩家们的强烈反对。

硬件价格高使玩家们受到忽悠，而高机能带来的游戏开发成本过高则使软件商面临更加沉重的负担。自从PS3发售之后，很多厂子不愿意为之开发游戏，导致这台最强主机成了烫手的热山芋，纵然机能强劲，但是没有软件商的支持使它在主机大战中处于劣势。



言论篇 Phil Harrison：我不后悔删除震动功能

对于广大喜欢PS系主机的玩家来说，PS3最令大家失望的，除了主机价格之外，还有被删除的手柄震动功能。本来PS3手柄是支持震动的，但是当任天堂宣布Wii的手柄之后，SCE也宣布了体感控制的六轴（SIXAXIS）传动手柄，并且删除了震动的功能。对于玩家们的抱怨，SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison在接受Eurogamer网站采访时说，索尼并不后悔在开发PS3手柄SIXAXIS时删除了震动功能。他对记者表示："我认为新一代的操作界面能够通过SIXAXIS的动作感应能力创造巨大的游戏自由度，远远超过了震动功能的缺憾。震动只是向玩家传递单一的反馈，而SIXAXIS得能够给玩家带来更丰富，更直接的操纵感受。游戏设计者们能够利用这一特点，将游戏引向更有趣更多样的领域。我们不是在讨论制造一个手柄，而很可能是1亿5千万，甚至两亿个。这样的情况下，我们必须考虑成本的问题。而我们在权衡之后，决定给它蓝牙无线，高效的电池，还有其他很多的功能。另外不要忘了，SIXAXIS还很轻。这还不够超越一个区区的震动么？"Phil Harrison的傲慢言论招致玩家们的激烈反对，只过了不到一年，SCE在2007年10月9日宣布，搭配有震动和六轴功能的手柄Dual Shock 3在2007年11月11日在日本及亚洲地区率先发售，欧美地区的发售日则定为2008年初。震动手柄的发售不但证明"取消震动是为了不影响六轴传感"的说法是一个借口，更狠狠地抽了Phil Harrison一记响亮的耳光。这位当初宣称"不后悔"的老总不但食言而肥，而且最终丢掉了自己的饭碗，于2008年初离职，投奔ATARI改行做网游去了。



↑Harrison和久多都对PS3手柄的改变不以为然，结果两人双双自抽耳光。

言论篇 山内:PS能卖100万我就用脑袋走路



任天堂的老当家山内溥先生一向以语出惊人著称。在50多年的职业生涯中，山内老先生的语录可以编辑成册出版了。他的言论中大部分都是很有前瞻性的真知灼见，但是自摆乌龙的情况也不时发生。在1994年，被任天堂摆了一道的Sony准备将原本用在SFC扩展光碟机上的技术拿来制作自己的游戏机，也就是后来的PlayStation，山内对于这个潜在的敌人予以充分的战略上的藐视，断言Sony的游戏机卖不出去。他说："假如PlayStation这样的游戏机能卖100万台，我就拿脑袋走路！"山内对光碟游戏机看不上眼，是因为以前推出的光碟游戏机无一不是以失败告终的，无论是NEC的PC-E还是SEGA的MD-CD。

然而事实却让老迈年高的山内先生不得不做好拿大顶的准备——PlayStation在推出2年之内就达到了百万销量，到2004年，Sony最终在全世界发售了1亿台PlayStation和PS one主机，成为第五世代游戏主机的绝对霸者。山内也为自己的言论付出了代价，N64在日本市场的销量惨淡，只保住了欧美的半壁江山。而当初老爷子不屑一顾的态度，也被业界传为笑谈。



↑PlayStation主机结束了任天堂称霸业界的黄金时代，成为后来对世界影响最大的游戏机。

言论篇 三上:生4移植别的机种我就切腹自杀

CAPCOM的天才游戏制作人三上真司绝对是近年来游戏劈腿事件的最大受害者。在2001年，三上宣布将《生化危机》系列在任天堂的NGC主机上复刻，而且最新的《生化危机4》只有NGC版，这让许多习惯了PS系主机的玩家大为不满。但是三上似乎对于这些指责并不在乎。因为当时负责制作生化危机的CAPCOM第四开发部对游戏玩家进行了调查，发现PS2玩家中有许多人都是只拿主机当DVD播放器使用的，为了对得起那些核心玩家，三上决定铤而走险，将生化系列作为NGC独占游戏发售。对于独占计划，三上很有信心地说："如果生化新作出在其他机种上，我就切腹自杀"（他の机种でバイオハザードの新作が发表されたら腹切りますよ）。一时间震惊了各大媒体，但是这件事情不是三上一个人说了就算的，CAPCOM因为炒楼失败陷入经营危机之后，只好厚着脸皮将生化4做给PS2，这无疑是对玩家的背叛。更令人愤怒的是，生化4劈腿的发表是在NGC版马上就要发售的时候宣布的，而当时离PS2版的发售还有1年的时间。这无疑是在SCE的授意之下，对已经陷入困境的NGC进行的落井下石的行为。CAPCOM此举引来了无数NGC玩家愤怒的声讨。尽管大部分人都知道这是CAPCOM公司的决定而非三上真司个人的决定，但是当时网络上仍然是一片要求三上切腹的骂声，此事最终导致三上真司离开了CAPCOM。3年后，就在Wii版《生4》发售之前，三上终于就此事向玩家发表了迟来的道歉。不过《生化危机4》在劈腿3年之后"重适"任天堂，对于以前NGC的玩家们也算有个交代了。



↑三上的制作态度十分严谨，但是在商业化的社会，不是什么事情都能按照意愿来。

软硬篇 微软Xbox360:看那天边65纳米的红

从性价比综合来看，目前Xbox360绝对是机能与价格最为适中的主机。但是这台机器有个最大的麻烦：三红。玩家们对于这个"红色死亡之环"一直深恶痛绝，但是三红却像盒子里的巧克力一样，每一秒钟都会找到你，或者被你找到。与上个世代的Xbox相比，360的机器故障率之高已经到了令人发指的程度。许多人曾经试图找出360主机三红的原因，并且提出诸如机器散热不良、主板结构缺陷等推测。虽然"三红"原因众说纷纭，但是有两点可以肯定：其一是Xbox360的"三红"故障很高，其二是Xbox360的硬件设计就存在严重隐患。微软把机器零件的生产工作分摊给不同工厂，但是没有做好这些厂子之间的协调工作，结果这些厂子的零件生产出来，拼在一起的时候不能保障机器的安全运行。另外微软为了降低Xbox360的成本，在机器的具体零件的生产规格方面做得也不到位。据某业界人士透露，Xbox360的图形引擎是微软自主研发生产的，目的也是为了降低游戏机的成本。但出乎意料的是，这款自主开发的GPU并不争气，从而导致了著名的"三红"问题。该人士认为，如果微软当初找到AMD或Nvidia等专业GPU厂商，那么今天的Xbox360"三红"问题可能根本不存在。

微软对于"三红"问题一直闪烁其辞，到了去年7月才终于承认"三红"问题，将主机的保修期将延长为3年，并退还用户此前和"三红"问题相关的维修费用。这笔支出大约在10.5亿美元到11.5亿美元之间。与这些直接损失相比，玩家们对于Xbox360主机的不信任给微软带来的将来的损失更加巨大。尽管玩家们期望新版65纳米的主机能够杜绝"三红"问题，但是微软在演示新机器的时候居然在展台上红了，令微软大为丢脸。虽然比起多年前比尔盖茨亲自示范Windows98的时候蓝屏死机的时候好一些，但是"Xbox360=三红"这个概念在玩家们脑子里是扎下根了。总之如果你想买Xbox360的话，一定要有中招的觉悟才行。当然了，运气好的话也可以用两三年都不红的，这样的机器笔者身边就有一台。



言论篇 久多良木健:高档消费活该你买不起

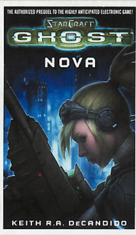
PS3推出的时候，玩家们对于这台主机的价格过高十分反感。PS3的成本过高也是为了让主机搭载更多机能，而且还加上硬盘，这也是没办法的事情。但是当时作为SCE头号人物的久多良木健并不以为然。说道主机的价格，他反复强调PS3是高端产品，价格高是正常的事情。本来一分钱一分货，你好好向大家解释一下也没什么，但是久多偏偏用了这样的话语："这就好比一顿超级大餐，价格是不能与公司食堂相提并论的。"如此势力的言辞登时激怒了广大的玩家们。难道说没钱的玩家就可以如此奚落吗？游戏面前人人平等，本来大家都是一样喜欢游戏的人，你用价格把人划分成三六九等，首先就是对玩家的不尊重。而PS3的高端路线和拒人于千里之外的营销态度更是把以前PS系主机给玩家带来的良好形象糟蹋得不善。玩家们对于PS3的态度也很明显：我买不起大不了不买么，用你这么刻薄地讽刺？在失去了玩家群体之后，PS3的软件阵容也遭遇了麻烦，很多原本独占的作品都遭遇了背叛，SCE在PS3遭遇寒冬的时候只好转而把重点倾斜到PSP方面，而久多良木健也在2007年把主机的交椅让给了平井一夫，自己最终离开了SCE。这充分证明了一点：在经过深思熟虑之前，话是不能乱说的啊。



↑原本被寄托厚望的PS3因为成本太高而被玩家抛弃，久多的言论更令人心寒。

刨坑篇 阴魂不散的《星际争霸：幽灵》

Blizzard（暴雪）娱乐公司是PC游戏界最受玩家支持的软件商之一，不只是因为有“山口山”之美誉的魔兽世界系列网游在全球无数地区的火热流行，更因为像《星际争霸》、《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》等优秀单机游戏从90年代开始就一直在PC玩家中间树立了一个不倒的金字招牌。尽管暴雪出品的游戏都是长年热卖的经典，但是它也在业界挖下了一个超级大坑：《星际争霸：幽灵》。这部作品虽然以著名即时战略游戏《星际争霸》的世界观为蓝本，但是却是一个以秘密潜入视角为特征的动作游戏。2001年，暴雪宣布在PS2、Xbox和NGC三大平台上推出本作，预计发售日期为2003年末。这个游戏可以看成是模仿EA的《命令与征服：变节者》制作的，当时各媒体对这部作品的期待很高。但是到了2004年，负责开发此游戏的Nihilistic Software突然宣布中止游戏的制作。暴雪声称Nihilistic Software已经完成了它担当的工作，游戏将继续推出。2004年7月，暴雪请Swingin' Ape Studios继续游戏的制作，后来为了保证进度，在2005年5月收购了该公司。《幽灵》的发售日被推迟到2005年9月，并且取消NGC版，游戏发售日推迟到2006年。此时家用游戏主机已经进入了下一个世代，PS2和Xbox都已经成为过时主机。在2006年3月，暴雪终于宣布该作的发售日期被“无限期推迟”，并且预计在新的平台上推出。尽管遭受多方质疑，但是IGN等游戏网站依然报道说《幽灵》最终是会推出的。由Keith R.A. DeCandido撰写的小说版《星际争霸幽灵 新星》也在2006年11月出版。这之后，《幽灵》的制作进度一直未曾对外公布。到07年6月，《幽灵》的主要开发者Rob Pardo再一次宣布游戏在制作中，但是始终没有更多消息透出。到了2008年2月，暴雪在对外介绍公司历史的时候，列出了中止制作的游戏名单，《幽灵》并不包括在内。尽管暴雪高层解释说此时公司的主要精力集中在其他游戏如星际2、暗黑3的制作上，但是许多媒体已经将《星际争霸：幽灵》列入烂尾游戏的黑名单。尽管游戏开发缓慢与延期已经是暴雪的家常便饭，但是像《幽灵》一样拖延如此时间的作品尚不多见。不管将来《幽灵》推出与否，它现在已经成了一个盘旋在众多暴雪游戏粉丝心中的幽灵了。



软硬篇 999999 in 1? 合卡背后暗藏猫腻！

在FC时代，由于国内玩家所处的得天独厚的“优秀环境”所致，玩家们接触的游戏软件单卡很少，大部分都是冠名“N合一”的合卡。D版商人可以将多个游戏灌装在一盘卡带中出售，玩家们只要花一盘卡的价格就可以玩到几十个游戏，从经济角度说确实是很划算的一件事情。不过制作合卡也有个问题，那就是游戏卡的容量毕竟是有限的，如果游戏容量比较大的话，那么合在一起的游戏数量就不能太多。所以合卡一般来说都是合的数量越少就游戏越好玩一些。只要选择不同的关卡，一个游戏就可以被无数次利用下去。像什么999合一之类的卡带就是这么做出来的。目前可以看到的最多游戏的合卡游戏数量为9999亿9999万9999合一，实际上就是那十来个游戏翻来覆去变样而已。估计没有哪位玩家有时间去把这些游戏挨个试一遍，D版商人在做这个卡的时候也不是手工把这些节目编排在一起的，否则恐怕地球不存在了这盘卡还没造出来呢。



言论篇 板垣伴信：游戏内涵不如五子棋

经常以墨镜与不苟言笑的形象示人的美女游戏制作大佬板垣伴信对于主机的高性能一直抱着强烈的执念，在Xbox主机推出之后，他立刻成为日本第三方游戏制作人中的头号软饭。2001年之后，Team Ninja的作品无论是《死或生》、《沙滩排球》还是《忍者龙剑传》系列，都是Xbox系主机独占的。在Xbox360发售的时候，板垣伴信的《死或生4》也在第一时间发售。在有人和他谈到游戏的画面与内涵究竟孰轻孰重的时候，这位大牌制作人用下巴指着前方说道：“游戏机技术发展起来，最重要的就是画面和音效，如果做不出画面优秀的游戏，那就是失败。你说内涵？要是比内涵的话，那你还不如去玩将棋、黑白棋或者五子棋呢！”对于Wii吸引的休闲玩家，当记者问到他们是否不配玩板垣的“忍龙”的时候，他的回答十分干脆：“是的”。而事实却是，在Wii发售之后，板垣伴信自己居然也买了一台，而且对上面的Wii Sports十分热衷。而这位大哥经常语无遮拦的言行也激怒了很多人，像小林裕幸、神谷英树等人都和他对喷过。而他的处事态度最终也给自己带来了麻烦，最后板垣伴信因为劳资纠纷与社长安田善巳闹翻，辞职之后把TECMO告上了法庭，并且用爆料把安田弄下了台。


One of these pictured is DOA creator, Tomonobu Itagaki. The other is an Oatmeal Cookie. Which is which...

刨坑篇 《莎木Online》：从经典到烂尾的典范

《莎木》作为SEGA在Dreamcast主机上推出的划时代作品，又是《VR战士》之父铃木裕大师亲自操刀制作的话题性作品，在一开始公布的时候就受到多方注意。这个游戏在开发的时候自称是全新的游戏类型“FREE”（Full Reactive Eyes Entertainment，全反射视角娱乐游戏），其高自由度与吸引人的剧情一时间令无数玩家为之牵动，游戏的背景建模的设计聘请专业的建筑师担当，加上好莱坞、吉卜力工作室等大牌影视动漫制作者的加盟，当时这个游戏曾经被全世界关注。但是谁也没有预料到，在初代发售9年之后的今天，这个游戏几乎已经被人遗忘了。



最初的《莎木》是作为《VR战士》外传在SS上开发的。但是在DC决定发售之后，SEGA决定将这个游戏作为DC的招牌大作进行宣传。游戏本身的素质和完成度在当时来看是很高的，SEGA为此付出了20多亿日元的投入（包括已经废止的SS版和许多无用的先期投入），在当时是制作投入成本最高的游戏。但是这个游戏在日本国内销量并不高，初代只有75万份，2代更是只有15万左右（当时DC已经被SEGA自己枪毙了，这也是2代销量骤减的一个原因）。由于DC本来就卖得不多，有人统计，按照莎木的投入成本，SEGA必须保证全世界的DC玩家每人买2份《莎木》才能赢回利润。SEGA利用《莎木》带动主机销量的目的没有实现，不但葬掉了DC，而且没有完结的剧情也给玩家们挖下了一个大坑。此后《莎木》系列只在海外发售过Xbox版2代，没有制作续作。2004年，SEGA宣布制作网游版《莎木Online》，并且在韩国进行了内测，但是到2005年，担当游戏制作的公司突然被换掉了，一切制作情况都不再明朗化。2006年7，铃木裕向中国媒体公布了《莎木》续作的CG动画，同时有消息传出《莎木Online》由铃木裕直辖的日本SEGA AM Plus研究开发部制作。并且准备在06年底在中国展开测试运营。但是到2007年6月，当初决定的公测依然没有实现。之后SEGA宣布退出在中国的网游经营，《莎木Online》的结局又变得扑朔迷离。

在《莎木》没落的同时，海外游戏制作者却看到了这种类型游戏的吸引力。在2001年，Rockstar Games的《横行霸道3》采用了同样高自由度的系统，加上浓厚的美式风格和暴力的演出，与《莎木》异曲同工的GTA系列在全世界取得了巨大的成功。而SEGA自社的《龙如》在PS2上取得的成就，也早已超越了《莎木》。

游戏大俗套！

——揭秘游戏界最流行元素

所谓“俗”，代表的未必就是贬义。在商业社会中，一件东西“俗”，说明它受众广泛，十分流行。从这个意义来讲，只有“俗”的东西，才能为厂商创造更多的利润。一款游戏想要大卖，总免不了要遵循一些“俗套”的规则，加入一些流行的元素。不过一件东西是否“俗”或者“流行”，也会随着时间的进展而演变。例如“超必杀技”系统，在《龙虎之拳》首创之后被很多格斗游戏所使用，在当时而言也算是一大俗，但时至今日则已经成为了格斗游戏的标准系统之一，从“流行”变成了“恒定”，自然也就不能再列入“俗套”的范围了。在这里，我们就来审视一番时下最为流行的几种“游戏俗套元素”，看看其中哪些有潜力成为新的标准，而哪些又可能会在昙花一现之后成为历史吧！ 文/荇菜

■体力自动回复 ■适用类型 射击/动作/冒险 ■流行度 ★★★★

主角在一段时间内未受到敌人的攻击，体力就会自动回复

早期的电子游戏通常并没有“体力”的概念，而只有接续次数，也就是俗称的“命”。无论是射击类游戏还是平台动作类游戏，主角一旦被敌人击中就会马上一命呜呼；至于之后“死了一条命”之后的接续方式则因游戏而异：有的是从原地直接接续，有的是从上一个Check Point开始，有的甚至直接把你丢回整个关卡的开头。还有些游戏混用两种接续方式：例如FC上的著名游戏《绿色兵团》，如果是单人游戏的话死掉之后会回到Check Point，而双人游戏只要不是两人同时死掉就可以从原地继续，因此有很多玩家都会利用2P合作的方式来让游戏变得更加简单一些。

体力系统的出现可以说是游戏难度对玩家的一种妥协。尽管初期的体力系统设定与“死后原地接续”并没有什么本质上的不同，但它毫无疑问大大地缓解了玩家在游戏过程中的心理压力：即使游戏中的角色损失了一部分体力，也显得事情并没有糟糕到无可挽回的地步，而不像“一不小心就死掉”那样给人如履薄冰的感觉。



体力系统最初通常使用“体力槽”或者数值的方式来表现，十分直观。而它的另外一个特点就是在游戏关卡中通常放置着数量不少的恢复道具，一旦主角拿到之后就可以恢复一部分的体力。这种获取道具恢复体力的设定在清版过关类游戏中表现得最为明显，有过街机厅经验的玩家对于这样的场面一定还记忆犹新：在合作游戏时大家的体力都所剩不多，于是你争我抢满地寻找“包子”、“鸡腿”之类的恢复道具，也算得上是游戏的乐趣之一了。

不过，随着第一人称射击类游戏在家用机平台上的兴起，“体力自动回复”的系统也逐渐地流行起来。尽管《光环》并非此系统的始作俑者，但无疑是让玩家们印象最深刻的一个。在《光环》中，只要主角士官长一段时间内没有遭到敌



人的攻击，他的“能量罩”（实际上也就是体力槽）就会自动回复到满值。因此，无论战斗多么激烈，只要你能够找到安全的掩体，就可以不断地补充自己的体力。在《光环》大获成功之后，类似的体力系统迅速地推广开来，现在几乎已经成为了FPS类游戏的标准设定之一，在动作、冒险以及其它一些类型的游戏中也屡见不鲜。当然在细节设定方面，各个游戏也有所不同：有的干脆连体力槽一起取消，屏幕上不再有主角体力的直观表示，而是采用一些其他的方式来显示主角的状态——例如受伤时屏幕会抖动、视野逐渐变成血红色，手柄也会随之震动，模仿主角呼吸困难的声音，等等。有的游戏则混合使用“自动回复”和“道具补充”两种方法，你仍然可以通过获取道具的方式来较为迅速地补充体力，万一找不到道具的时候也可以等待体力慢慢地恢复。

体力自动回复系统的一个重要意义，在于让“隐蔽”成为了游戏中的核心元素之一。在如今的FPS游戏中，玩家不会再像以前一样端着枪横冲直撞、也不会到处去找“医药包”，而是要时刻注意利用地形来掩护自己，以便补充体力，这让游戏的合理性和战术性大为增强。从某些方面来说，这样的系统也显得贴近真实一些。想象一下：当你与敌人打斗一番之后，一脚踢翻旁边的垃圾桶，找出一个大鸡腿狼吞虎咽下去，便马上恢复了元气——这实在是一幅很“无厘头”的画面。相对而言，把体力自动回复系统解释成“休息了一阵子之后又有力气了”似乎更说得过去一些。不过话又说回来：士官长的能量罩可以自动回复也就罢了，《使命召唤》中二战战场上的士兵挨了一梭子冲锋枪之后只要在角落里躲个半分钟便又生龙活虎，这算哪门子的事儿？所以我们得出来一个结论：游戏这事儿啊，毕竟较不得真。



←在《战争机器》中，当角色的体力濒危的时候，屏幕中央就会逐渐浮现一个红色的骷髅标记，十分醒目，具有强力的视觉冲击力，这个图案也成为《战争机器》的代表之一。

■女性主角 ■适用类型 所有类型 ■流行度 ★★☆

以女性作为游戏的核心角色，体现女性独特魅力

游戏中的女性角色并不少见，有些还拥有超高的人气。但一直以来，游戏世界都是由男性角色主导，女性在其中扮演的通常都是“配角”、“同伴”，可以说是处于附庸的地位（女性向的恋爱游戏受众面较小，因此不在讨论之列）。不过世事总有例外，由女性担任绝对主角的游戏也并非绝无仅有。比较古老的有《银河战士》、《最终幻想6》、《钟楼》，PS时代则有《古墓丽影》、《寄生前夜》、《北欧战神传》，更近的还有《零》、《死或生》等等。本刊上一期曾经刊登过神谷英树的访谈，他就为游戏中女性弱势的现象大鸣不平，认为“用女人当主角的游戏注定不能大卖”的观点纯属偏见。而万众瞩目的《最终幻想13》也使用了女性作为主角，更是宣告了“新女权游戏时代”的到来。

以女性作为游戏主角，最直接的理由当然就是满足男性玩家的感官需求，例如《死或生》系列中那些穿着暴露的美女们就把这一点发扬得登峰造极。不过除此之外，也有很多作品突出了女性角色的特质，让玩家感受到她们不同于男性角色的独特魅力。例如《古墓丽影》系列的主角劳拉所代表的是女性的独立精神，使人们认识到在女性的躯体里也可以隐藏有强大的力量。而《钟楼》、《零》等恐怖游戏使用女性作为主角，则以女性的柔弱反衬敌人的恐怖，更加强化了惊悚的感觉。神谷英树的新作《猎天使魔女》则以“只有女性能使用的攻击方式”为创作思路，设计了“头发攻击”这种独特的系统，展现女性独有的美感。今后想必会有越来越多的游戏以女性作为主角，开辟一条独特的风景线！

■明星代言 ■适用类型 所有类型 ■流行度 ★★★

明星出任游戏代言人，通过广告、主题歌等方式对作品进行宣传

随着游戏业的日益发展，游戏厂商在宣传方面的投入越来越大，“明星代言”这种常见的宣传手段也越来越频繁地被游戏使用。和普通商品不同的是，游戏本身的互动性使得明星为其代言的方式更加丰富，而不仅仅是传统的广告。

由著名歌手为游戏演唱主题歌就是时下非常流行的一种方式，而为游戏献声的歌手名单中也不乏“天王天后”级的人物。例如《鬼武者》系列二代、三代的主题歌分别由布袋寅泰和滨崎步演唱，不但歌曲本身的素质一流，而且也具有极高的话题效应。天野月子为《零》系列演唱主题歌、宇多田光在《王国之心》等作品中担纲主唱，都是为大家熟知的例子。

明星为游戏代言更为独特的方式就是提供自己的形象，在游戏中出演虚拟角色。说到这个又不能不提到CAPCOM，动作天尊对于在游戏中使用明星形象的手法可谓是情有独钟，《鬼武者》系列就不用多说了，后来的《玻璃蔷薇》、《失落星球》等作品也一一邀请明星出演。而像《纽约街头教父》系列这样的作品，更是让众多明星歌手齐聚一堂。

■自定义角色 ■适用类型 角色扮演/模拟/体育 ■流行度 ★★★★

允许玩家设定角色的外形、性能，创造具有个性特色的角色

自定义角色系统其实很早以前就已经出现在RPG类游戏之中——不过当时唯一的自定义选项只有主角的名字而已。例如日本的国民RPG《勇者斗恶龙》系列，就会让玩家自行输入主角的姓名。不过在FC时代，对于年纪尚幼的我们来说，那些日文假名不啻于天书，所以输入姓名的时候往往只是随便选几个字母了事。笔者的一个朋友就曾经发表过这样的精彩言论：“如果主角不叫‘啊啊啊啊’的话，那还算是DQ吗？”（日文平假名表中的第一个字是**あ**，也就是“啊”，很多人在输入名字的时候都会习惯性地选择第一个字母重复输入几次，因此“**ああああ**”也就成为DQ系列主人公的“传统名字”了）



时至今日，游戏中的自定义角色系统越来越完备，选项也越来越丰富。最为典型的就是角色的外貌设定。从最初只提供有限的几种外形选择，到现在特制的外形编辑系统，复杂程度早已不可同日而语。在《圣徒的争斗》或者《灵魂能力4》这样的游戏中，你可以设定角色从头到脚的每一个细节。大到身高、体形，小到眉毛、嘴唇，都可以进行精细的调节。你可以让角色的眼角稍微往上翘一点，或者让他的胳膊更加粗一些……几乎有无限种可能的搭配。有些游戏还会让你为角色选择声音，使他“看上去”和“听起来”都更加接近你心目中的形象。至于角色的服装、发型、佩饰乃至纹身这些元素，很多游戏还允许你在玩的过程中随时改变。去一趟服装店买几套新衣服，到理发店改个新发型，刹那间就改头换面，让你的角色常见常新。

角色的外形通常不会对游戏流程产生影响（当然也有例外，例如《纽约街头教父》中你的着装水准会影响观众对你的态度，如果穿得太难看没准他们会帮助你的对手一起揍你！），而相比之下自定义角色的性能、特技就更加重要了。美式RPG游戏中常见的“职业选择”其实也是一种自定义角色的方式，不过那只是让你从几套预设的方案中选择其一。而如今的自定义角色系统，则让你更加细致地微调角色的性能。你是要一个力大如牛的野蛮人，还是要一个魔力无限的巫术大师？或者反其道而行之，创造一个擅长用剑搏杀的“战斗法师”（尽管这听起来不怎么明智）？这一切都可以由你自己来决定。除了在游戏开始时可以设定初始值之外，在游戏的流程中也能够让你自由分配各项能力的升级点数、或者以其他的方式对角色加以改造。如果你创造一个拥有“说服”技能的角色，也许你可以兵不血刃地让敌人投降；如果你设计的球员拥有“指挥塔”的特技，那他一定能将中场打理得井井有条。如果再推广一些，驾驶模拟类游戏中的“车辆改装”也可以算是一种变相的“自定义角色系统”——在驾驶游戏中，车辆就是你所使用的“角色”，改装车辆当然也就可以看成是自创角色了。你同样可以设定它的“外貌”——车体涂装；或者设定它的性能——改装引擎、操控等等。

如今的世界是讲求个性的世界，而自定义角色系统当然就是让玩家发挥个性的一种体现。看惯了“型男、靓女、肌肉大叔”的之类的经典设定，你难免会有一些审美疲劳。而自创一个独特的角色，甚至把自己的形象运用到游戏之中去，则会让你增加代入感、倍感新鲜。尤其是在网络环境中，独特而有品位的形象更会让你的角色备受瞩目。有些游戏甚至会把自定义角色系统当成一大卖点，玩家可以利用它模仿其它动漫、游戏作品中的经典形象，创造出各种Cosplay的角色，也可以算是一个mini game了。任天堂的Wii更引入了Mii系统，从主机的层面上允许玩家来自定角色，一旦创建了角色之后，就可以在多个游戏中使用。尽管Mii的人物形象十分粗糙，但却具有很大的乐趣。在某些游戏中，通过自定义角色的性能特技，还会影响到你的游戏流程乃至结局，带给你更多不同的体验。例如《辐射》系列的结局，就会根据主角拥有的特殊技能而改变。不过，这里还要说两句“题外话”：有些玩家总是习惯把自己的名字设定给游戏主角，有时候这倒未必是个好主意：例如在《上古卷轴》的西方中古世界中，主角如果取名叫做莱茵哈特的话听起来不错，但如果叫做王小虎可就不怎么样了！



■变身 ■适用类型 动作 ■流行度 ★★★

主角进入变身状态，一段时间内能力提升

“变身”设定在动漫作品中屡见不鲜，什么“赐予我力量吧，我是希瑞！”、“克赛，前来拜访！”之类都是其中的代表。变身设定的来由，大概是因为主角在平常的状态下不能过于强大，否则敌人都是一打就倒那也没什么看头了；但是在危急关头，又必须爆发出超强的能力，挽狂澜于既倒。那么，还有什么比“变身”更合理的解释呢？

游戏中会变身的角色也不在少数。有意思的是，从变身系统的细节设置上，我们可以窥见游戏制造者的一些思路。例如《鬼武者》中主角要吸入特殊的魂之后才能变身，而这种魂的出现带有一定的随机性。因此，在这款游戏中变身更多的只是一种“耍酷”的手段，而并不是可以依赖的攻击方式。而《战神》中则只需要不断地击中敌人就可以蓄积能量，能量满了之后就可以变身。变身之后，主角也并非无敌，仍然会被敌人打伤，只是攻击频率和攻击力大幅度提升，可以说是一种“狂暴状态”，与游戏的整体设定颇为吻合。《恶魔猎人》系列中的变身更是攻关过程中必不可少的一种战术手段（不使用变身的极限通关方式不在讨论之列），主角变身之后不但能力提升，连作战思路都有一定的改变。《波斯王子：双子王座》中的变身则是在特定的剧情中触发，更多地是作为一种解谜的手段……正所谓变身人人会用，效果各不相同啊。

■实名制 ■适用类型 体育 ■流行度 ★★★☆

在游戏中使用真实的球队、球员名称

试想一下，在一款三国游戏中有这样两名武将：一个是吕布，另外一个是武力同样设定为顶级的“无名氏”，你把哪一个收归麾下会得到更大的满足感呢？答案自然是前者，因为“吕布”这两个字本身就代表了一种天下无双的力量。在体育类游戏中同样如此，尽管你可以使用自创角色编辑系统制作一个技能同样出类拔萃的的球员，但“梅西”或者“罗纳尔多”（当然我说的不是那个胖子）之类的名字还是会带给你截然不同的感觉。不同的是，光荣公司不用掏钱向关羽、张飞或者罗贯中购买姓名权，而EA、Midway、Konami们却得为使用体育明星的名字付出不菲的代价。

体育类游戏中的实名制，从某种意义上来讲也是一种“明星代言”。但与普通的明星代言不同的是，实名球员所代表的不仅是是一种宣传手段，而且也代表了他们各自的能力。名叫“韦恩·鲁尼”的肯定擅长摧城拔寨，名叫“德怀特·霍华德”的必定是篮下魔兽，看到这些熟悉的名字，玩家也会自然而然地产生强烈的代入感，似乎就是自己在指挥着这些名将们驰骋赛场。

早期的体育类游戏使用实名制的并不常见，多半只是随意虚构一些姓名或者打打“擦边球”。资格比较老的玩家应该还记得SNK出品的街机足球游戏《得点王》系列中把克林斯曼的名字写成“克林格尔”这样的例子，厂商省了费用，玩家也心知肚明。不过随着游戏的发展，游戏中球员的资料越来越详尽，玩家对实名制的需求也越来越高。Konami的《胜利十一人》系列向来被视作足球游戏中最为优秀的作品，但在实名制这一方面却无法与财大气粗的EA相比，游戏中仍然有很多球员只能使用假名，也因此而使得玩家自行编辑的球员资料存档流行起来。

■体感操作 ■适用类型 动作/益智 ■流行度 ★★★★

使用特殊的动作感应设备，在游戏中模拟各种操作

说起体感操作，相信99%的玩家脑子里面冒出来的第一个词就是“Wii”。的确，正是因为任天堂的Wii大获成功，才使得体感操作方式真正深入人心，成为时下最为流行的游戏元素之一。

家用游戏机的标准输入设备是手柄。经过数十年的发展，手柄的功能已经十分完善。新的操作方式想要让人们接受，就必须有自己独特的创意。跳舞毯可以算是第一个具有较大影响力的体感装置，它把音乐节奏和身体的运动结合起来，让玩家们第一次体验到了体感输入的魅力。不过由于跳舞毯只局限于一种游戏方式，因此在流行热潮退去之后便很快地被人们冷落。SONY的Eye Toy也是在体感操作方面的一次尝试，它的特点是运用摄像头进行动感捕捉，把游戏从“静态”变成了运动。Eye Toy最终并没有取得太大成功的原因在于技术的不成熟和游戏创意的匮乏，尽管推出的游戏数量不算少，但游戏内容上其实没有什么本质的区别，当然也就很快令人厌倦。

而对于任天堂来说，“创意”正是自己的强项。Wii的“双节棍”手柄把传统的操作方式（摇杆、按键）与体感结合起来，使得它能够应付各种不同的游戏类型。任天堂还为这种手柄添加了一个小小的扬声器，能够按照游戏中的对应情况发出声响，更加增添了一份乐趣。更重要的是游戏软件中的创意，在任天堂的带动之下，游戏厂商纷纷对体感功能加以发掘和运用，推出了很多独具特色的作品。体感不仅仅局限于“运动”这一个领域，而是被应用到各种各样的游戏当中。《瓦里奥制造》、《马里奥聚会》这一类益智类的游戏是体感创意的大集合，在不同的mini game中，Wii的手柄可以用来当成各种各样的工具：它可以是球拍、瞄准器、方向盘，也可以是打气筒、锯子、螺丝刀……有时候你只需把它拿在手中轻轻晃动，有时候则要举着它上跑下跳弄得满头大汗。甚至像“吹气”之类的操作也被带入游戏之中来，完全颠覆了传统的游戏操作概念。除了以体感操作作为基本内容的游戏之外，在一些其他类型的作品中体感也偶尔会有巧妙的运用。例如在《末路英雄》中，你可以把手柄放到耳边模拟接听电话，从手柄的扬声器里会传来对白，虽然只是一个很不起眼的设定，但别有一番乐趣。

PS3晚于Wii发售，并且在Wii手柄正式公布之后匆匆公布了手柄的体感功能，不管SONY方面如何解释，总给人一种“抄袭”的感觉。不过这也恰好证明了SONY也对体感操作的未来抱有一定的信心。可惜在游戏创意方面，PS3当然就要差了很多。至今为止，我们在PS3游戏中看到的体感操作，也无非就是像《天剑》里控制炮弹的飞行轨迹、《德雷克船长的宝藏》中过独木桥时保持平衡之类的简单运用，类似《战鹰》这样使用体感来控制飞机的游戏，也并没有取得很好的评价。

但不管怎么样，体感操作的优势显而易见：它更为直观、更为浅显，所以也就更容易被平时不太接触游戏的人们所接受。使用手柄来玩高尔夫球游戏，你可能需要仔细地调节各种角度、力度，甚至很容易被屏幕上的一大堆计量表、数值弄晕；而使用体感操作来玩高尔夫球游戏，便只需要简单地模仿挥棒的动作，即使是从不接触游戏的人、或者老人小孩都能够轻松地掌握。因此，Wii被称为“全家人的游戏机”，这也正是任天堂“蓝海战略”的成功之处。

■无双-like ■适用类型 动作 ■流行度 ★★★

模仿三国无双系列，关键词“一骑当千”

当年《毁灭战士》系列的风行，引出了一个新的游戏类型：Doom-like，也就是“仿毁灭战士”的意思。后来，这一类的游戏有了自己正式的名称，叫做第一人称射击。《真·三国无双》系列颇为风行了一阵，也催生了很多仿制品。尽管“无双”系列从影响力方面比起来和《毁灭战士》不可同日而语，而且由于光荣公司的不思进取而每况愈下，不过现在仍然还是有不少的动作游戏会加入模仿“无双”的元素，姑且称之为“无双-like”。

无双-like的关键词就是“一骑当千”，主角孤身一人面对如同潮水般涌来的敌人，可以用“杀到手软”来形容。在现实之中并不存在这样的超人，而游戏里要表现这种场面就要拉大主角与敌人杂兵之间的能力差距。敌我双方实力悬殊，主角能力强大外加敌兵又呆又弱，打起来当然爽快淋漓，极大地满足了玩家的杀戮快感——说得更直白点就是迎合了人类欺凌弱小的恶根性，真是够邪恶的。

首先跟风“无双”的就是光荣自己，“三国”之后的“战国”、“高达”、“大蛇”出个不停。最近光荣与TECMO合并，没准还能弄出个“死或生无双”来……眼红“无双”系列热销的其他厂商自然也不甘落后，就连动作游戏界的老大哥CAPCOM都做了个《战国BASARA》，更不用说元气出品的《战神》（不是SCE那个）之类的东西了。除了直接模仿“无双”的作品之外，其它的动作游戏也有加入类似的片断。比如《鬼武者3》就在安土城下安排了一场千人大战，主角面对的是无穷无尽的低级幻魔，可以“一闪”个痛快。一向标榜高难度的《忍者龙剑传》也在2代中来了一段大混战，只可惜不知道是Xbox360性能不够还是Team Ninja技术力不足——屏幕上的敌人数量倒是多了，却引发了严重的拖慢，本应该打得很爽快的一场战斗变成了从头到尾的慢镜头，算是玩无双-like一不小心玩砸了的反面案例吧。

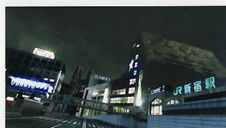
不用费太多脑子，也不要求你有太高的技术。简单的操作、重复的按键，就能打个天昏地暗血流成河，过一把“天下无敌”的瘾，这大概就是无双-like的价值所在。

■真实场景 ■适用类型 动作/冒险 ■流行度 ★★★

再现真实世界的著名场景，提升游戏的真实度和代入感



在《横行霸道3》诞生之前，3D游戏制作技术已经逐渐走向成熟，但还没有哪家游戏厂商有足够的实力和魄力将现实世界中的整个大都市搬到游戏中去。Rockstar成为了第一家“吃螃蟹”的厂商，而结果就是“自由城”这个游戏史上最为著名的场景。在自由城中，真实和虚拟第一次结合得如此紧密。在纽约生活的玩家可以在游戏里找到自己熟悉的建筑和街道，没去过纽约的人也能够在游戏中窥见这个世界都市的一角。接下来《横行霸道：罪恶都市》将舞台搬到了迈阿密，《横行霸道：圣安德烈斯》甚至将洛杉矶、旧金山和拉斯韦加斯三个城市全都收入了版图之中。到了《横行霸道4》，我们又回到了自由城纽约，只不过这一次主机平台已经从PS2换成了PS3和Xbox360，次世代的技能让游戏中的纽约更为逼真、更为炫目，也更加富有生机。



真实场景在游戏中的再现，体现了人们对真实感和代入感的准求。完全虚构的场景固然可以做得美轮美奂，但在游戏中看到自己曾经踏足过的街道、或者在电视上出现过的著名大楼，显然更加令人感动。因此，在《横行霸道》之后，便出现了不少再现真实场景的游戏，例如《真实犯罪：洛城街头》就直接把洛杉矶写到了标题之中。From Software最新公布的《忍者利刃》也展示了东京的街景，新宿地铁站、凯悦花园酒店等等建筑都清晰可见。

不过，在游戏中再现真实场景可是个高技术含量的活儿。游戏制作者首先要对城市的蓝图了然于心，接下来再利用三维技术把它“复制”过来。越是庞大的都市，工作就越加繁杂。林立的高楼大厦，如同蛛网般交错的交通线路，变化多端的地形地势……想要在游戏中再现这些可不是什么容易的事情。而更重要的是要让这个游戏拥有生命力——这也正是很多不成功的游戏没能做到的一点。街上川流不息的行人都要有各自不同的行为方式，而不是机械地重复一两个动作；城市的每一个部分都要能与玩家的行为产生互动，而不是像一张“背景画”一样毫无生气。只有做到了这些，才称得上是真正的“真实场景”。

■游戏成就　■适用类型　所有类型　■流行度　★★☆

在游戏中达成某些特定的目标，就可以获得分数奖励

至少到目前为止，Xbox系主机还没有成为游戏市场的霸主，但微软在推行游戏网络服务方面所取得的成绩却是任天堂和SONY两家望尘莫及的。与Playstation Network或者Wii Connect 24之类的网络比起来，Xbox live无论是在用户数量、人气或者完善程度等方面来说，都要处于绝对领先的位置。在Xbox live的各种功能之中“游戏成就”（Achievements）可以说是独具魅力的一个。所谓游戏成就，说白了就是在游戏中完成一些特定的目标，但它最大的特点在于达成条件通常与你的游戏技术并没有直接的关系。大多数的游戏成就不需要你挑战什么极限难度，看一遍开场动画、踢倒50个垃圾桶、跟你的朋友进行一场联机比赛……这些都有可能为你解开一项成就。但有一点是肯定的：如果你想要拿到一个游戏中所有的成就，那你绝对要在这个游戏上花费很多的时间——于是，游戏厂商的目的也就达到了。从这个角度来讲，游戏成就毫无疑问是玩家“宅”程度的一个指标！

	Noise Pollution Console noise drowns out sounds of nagging parents/significant other	10 Acquired 1/14/2006
	En Fuego! Your console has overheated	10 Acquired 1/14/2006
	Friend Radar Successfully enter an online game of Call of Duty 2 with someone on your Friends List	10 Acquired 1/14/2006
	Network H4X0R Complete an online match of Dead or Alive 4 without encountering lag	10 Acquired 1/14/2006
	Rape Crisis Center Notified Buy a 360 console/bundle on eBay for more than $800	10 Acquired 1/14/2006

↑看看这份玩家恶搞的“成就列表”，其中列出了玩Xbox360可能碰到的各种倒霉事，令人捧腹。

说起来，类似的要素也绝对不是Xbox live所首创。但以前这样的要素通常只是出现在单机游戏中，无论你达成多少成就，也只不过自己爽一爽，最多展示给到你家来玩的朋友看。但是当它被加入到网络当中去之后，就具备了一种竞争或者说“攀比”的特性，大大地激发了玩家的虚荣心。其实在Xbox 360游戏中，通过游戏成就所得到的分数对于游戏本身通常没有直接的影响。你不会因为自己解开了某项成就而得到一种超强武器，也不会使游戏的流程发生任何变化。但就是这样一种看起来毫无意义的东西，却使得很多玩家沉迷其中。此前就有一位“成就收集狂人”在接受访问的时候坦言：自己为了尽可能多地获得成就点数，而不得不去玩那些自己本来并不是很喜欢的游戏，甚至“玩到快吐了”也要咬牙坚持下去。对于他来说，收集成就已经成为了“游戏之中的游戏”，甚至比起游戏本身来具有更大的吸引力。而对于游戏厂商和微软而言，成就系统刺激着玩家去购买更多的游戏、在游戏上投入更多的时间，同时又几乎不需要任何成本，实在是何乐而不为。

现在，成就系统早已经不再是Xbox live的专利。SONY就已经开始在自己的Playstation network网络服务中加入类似的功能，甚至连《魔兽世界》这样的PC平台网络游戏也将引入成就系统……看来，游戏厂商们都已经纷纷意识到成就系统“无本万利”的优点了。

■瞄准辅助　■适用类型　射击　■流行度　★★☆

通过大号准星、“目标粘滞”等功能降低瞄准的难度

瞄准辅助功能的诞生纯属操作设备差异所产生的结果。众所周知，第一人称射击诞生于PC平台，所使用的瞄准设备是PC的标准配置——鼠标。家用游戏机的手柄在输入精度上有着先天的劣势，而FPS类游戏从很大程度上来说也就是考验玩家瞄准的精度，因此在很长一段时间内家用游戏机平台上FPS游戏的品质都无法与PC平台相提并论。要解决这个问题，最简单的方法当然就是为游戏机配备专用鼠标，但这种方法会增加玩家的开支，并非最佳选择。于是，瞄准辅助功能应运而生了。现在常用的瞄准辅助有两种，其一是增大准星的尺度，原本一个细小的“点”改为了大得多的“面”，只要在这个大致的范围内都算是准确命中；而另一种更加巧妙的手段则是“目标粘滞”功能，也就是当准星移动到有效的射击目标上时会自动降低移动速度，如同被粘住了一样，这样玩家便有足够的反应时间来调整准星。现在大部分的家用机FPS游戏和都会采用类似的瞄准辅助功能，尤其是那些移动速度很快、经常需要玩家在移动过程中开火的游戏。追尾视角或者肩后视角的第三人称射击游戏（例如《战争机器》）实际上也是FPS的一个变种，在这些游戏中也常常会用到瞄准辅助功能。不过像《生化危机4》之类的游戏，并不需要玩家在移动过程中射击，也就不必依赖于瞄准辅助了。



无论是大号准星还是目标粘滞，目的都是为了降低瞄准的难度，让玩家更好地使用手柄来体验射击游戏的乐趣，而不必购买特殊的设备，也算得上是游戏制作中一个非常具有人性化特色的设计。不过也要提醒家用机的FPS游戏爱好者：最好还是不要去跟PC平台的玩家比精准度，毕竟大家用的“家伙”不一样！

■子弹时间　■适用类型　动作/射击　■流行度　★★☆

主角进入变身状态，一段时间内能力提升

自从电影《黑客帝国》风行之后，“子弹时间”就为大家所熟知。《马克斯·佩恩》首度在游戏中引入了“子弹时间”系统，并且大获成功。接下来又有《脱狱潜龙》等游戏加以模仿，颇为风行了一段时间，连《幻侠乔伊》这样的动作游戏中也引入了类似的系统。所谓子弹时间也就是时间流逝速度减慢，以至于可以清楚地看到子弹飞行的轨迹。游戏中的子弹时间其实就是一种特技，只要满足一定条件之后便可以发动，此时玩家就可以利用“时间变慢”的有利条件来从容做出一些平时无法完成的动作。此时游戏中的角色可以做出潇洒的“跳跃滞空”，避开敌人射来的子弹，并且一次就击中多个目标，可谓是耍酷和实用并重。去年有一款由周润发主演的游戏《勒颈》更是把子弹时间发挥到了极致，游戏中随处皆可发动子弹时间，整个流程有一半的时间在慢镜头中度过……

在近期的游戏中，子弹时间系统逐渐有过气的趋势。究其原因，还是因为缺乏更新鲜的创意，引起了玩家的审美疲劳。随着时间的推移，曾经流行的东西也可能逐渐销声匿迹，这大概就是一个例子吧。

■小队作战　■适用类型　角色扮演/射击　■流行度　★★★

由电脑AI控制的NPC角色与主角协同作战

“小队作战”的形式在游戏中早已有之，例如角色扮演类游戏中的主角就通常都有很多同伴相随，极少孤家寡人（初代《勇者斗恶龙》这样的“始祖形态”是例外）。但这里要说的小队作战则是指除了主角之外的其它角色主要由电脑AI来控制，借助“人工智能”在单机游戏的环境下模拟多人联机合作。

由于硬件机能的限制，早期的电脑AI不可能准确地模拟人类的智能，因此由电脑控制的角色也最多只能重复一些简单的指令，而不能灵活地应对多变的状况。在传统的角色扮演游戏中，每个同伴的行动指令实际上也还是由玩家来下达。随着硬件技术的发展，电脑AI越来越完善，已经可以模拟各种复杂的反应和操作，同时随着网络的出现，联机合作的游戏方式也受到了玩家的青睐。因此，在很多游戏中便出现了“玩家控制主角+电脑控制同伴”这种小队合作方式，让玩家即使在单机游戏中也能够获得联机作战的感觉。例如在《最终幻想12》中就可以让多个角色实时协同作战，尽管每个角色的攻防套路还是要由玩家事先设定，但复杂程度比起传统的角色扮演游戏来已经前进了一大步。在很多带有战术性质的射击游戏中，这种小队作战的系统更是大大地提升了游戏的真实性与趣味性。例如在《彩虹六号》中，玩家可以只下达一个大致的指令，例如“侧面包抄”、“爆破突袭”等等，由电脑控制的同伴就会迅速执行，并且对所遇到的突发状况自行作出反应。在《战争机器》、《战地双雄》等作品中，同样也有二人乃至四人的小分队作战，电脑与玩家角色之间可以互相紧密配合。这样，在NPC角色的帮助下，就能顺利完成一个人难以解决的任务。

当然，即使是在目前的硬件条件下，电脑AI也远远没有达到完美取代人类合作者的地步。但不管怎么说，在游戏的世界中，你不是一个人在战斗！

■QTE ■适用类型 动作/冒险 ■流行度 ★★★★

按照提示输入正确的按键，考验玩家的即时反应能力



QTE是Quick Time Event的缩写，也就是快速反应事件。游戏中的QTE表现为一些出乎玩家意料的突发事件，此时屏幕上通常会出现按键的提示，玩家要在限定的时间内按照提示正确输入，如果失败的话就会有一些不良后果，例如损失体力等等，甚至直接导致Game Over。

据考证，最早的QTE是SEGA制作的《龙穴》（这里指的是1983年的版本，并非后来在PS3上推出的重制版）中出现的。尽管当时还不叫这个名字，但已经具备了QTE系统的雏形。其后，SEGA在自己的多部游戏中都运用到了QTE系统，其中最为知名的当然就是《莎木》系列了。在《樱花大战2》中则有一种“限时回答”问题的系统，主角要在一定的时间内对NPC的问话选择相应的对答，如果超出时限会导致不同的后果，也可以看成是QTE的一种吧！



《战神》、《生化危机4》等动作游戏中对QTE系统的引入，让QTE真正流行起来。在《战神》中，QTE不再仅限于“特殊突发事件”时出现，而是被运用到了平时的战斗之中。只要满足一定的条件，主角克里托斯就可以抓住敌人发动QTE。此时屏幕上会出现随机的按键提示，正确输入的话就能将敌人击倒。尤其是在Boss战中，QTE与大魄力的战斗场面、流畅的动作和明快的节奏结合起来，给人留下了非常深刻的印象。而《生化危机4》的创举则是在剧情动画中加入大量的QTE，第一遍玩游戏的人往往会在观赏动画的时候“放松警惕”，甚至把手柄丢到一边暂作休息，结果被忽如其来的QTE弄得手忙脚乱。因此《生化危机4》也被戏称为“看动画都能看到Game Over”的游戏。在这两款游戏大获成功之后，QTE便广泛地被动作、冒险类游戏所使用，甚至已经到了“无游戏不QTE”的地步。

QTE系统产生的初衷，当然是考验玩家的瞬间反应能力，为游戏增加一些刺激感。但是随着游戏的进步，它也被赋予了一层新的含义，那就是提升游戏的观赏性。动作游戏中的QTE说白了就是一些预先设定好的动作套路，只要输入正确就可以自动播放出来。这样，游戏制作者就可以设计出一些在游戏中原本做不出来的华丽动作，用QTE的方式将它表现出来。例如《战神》中惊天地、泣鬼神的Boss战，《天剑》中华丽无比的格斗技巧，都是借助QTE系统所表现出来。这些动作并不需要什么复杂的操作，又能够极大地满足玩家的感官需求，因此迅速流行开来也就不足为奇了。

■吸魂系统 ■适用类型 动作 ■流行度 ★★★

打倒敌人之后可以吸取“魂”或类似物品，用于提升能力

所谓“吸魂”的系统，实际上是动作游戏中引入“升级”要素的产物。在一般的RPG游戏当中，每打倒一个敌人之后，主角都会获得一定的经验值，经验值积累到一定的数量之后就可以提升等级。那么，在动作游戏之中引入了升级系统，又如何去表现经验值的获取呢？毕竟动作游戏不像RPG那样，可以在每场战斗之后来一个“战斗结算”，因此就必须要有一种更直观的方式来表现主角所获得经验值的多少。游戏制作者所想到的办法是把经验数值以“道具”的实体方式表现出来，于是“吸魂”系统应运而生了。

所谓吸魂，吸的其实并不一定是“魂”。在《恶魔猎人》中这种经验值道具叫做Red Orb，可以翻译成红球或者红晶石；Orb的称呼也被《战神》和其他很多同类游戏所使用，总之就是那么个接近于球形的东西，具体是啥不必追求。《忍者龙剑传》更加玄乎一些，把这种经验值道具称为Karma，直译就是“命运”或者“因果”，大概说的是敌人被杀死之后所留下的前世因缘，只是不知道主角隼龙杀了这么多人会不会有什么因果报应……而“吸魂”的名称则大致是来自于《鬼武者》系列，在这个游戏中主角使用“鬼之笼手”吸取敌人的魂是一个让人印象颇为深刻的设定，很快在玩家之中流行开来，于是同类的系统不管到底是不是“魂”也都被统称为吸魂了。

其实从本质上来讲，吸魂系统与直接告诉你主角获得了多少经验值并没有什么区别。但它的表现形式更加直观一些，更适合动作游戏的整体设定。毕竟现在游戏讲究拟真，如果在动作游戏中主角打倒一个敌人之后头顶上忽然冒出来一个经验数值这样的情景太过滑稽了一点，而用“吸魂”这种方式来表示就要容易接受得多了。如果把所谓的“魂”看成敌人被打倒之后所残留的“能量”，那么也解释了为何主角通过吸魂就可以提升自己的能力：因为吸魂就是夺取了敌人的能量嘛。另外，在《鬼武者》系列中，吸魂系统还加入了一些战术性的内容。例如通过不同的方式击倒敌人能够获取不同种类、不同数量的魂，吸取某种颜色的魂之后主角就可以进入无敌状态，Xbox版的《幻魔鬼武者》中敌人还会与主角抢夺魂等等，这些设定让游戏更富于变化，也是《鬼武者》中的吸魂系统最为深入人心的原因之一。



■收集 ■适用类型 所有类型 ■流行度 ★★★★★

收集各种隐藏元素，包括道具、图鉴、地图等等

说收集是“时下”流行的元素似乎有些不妥，毕竟从N年前起它就已经是各个游戏场上屡试不爽的骗钱法宝了。不过直至今日，收集要素仍然活跃在各种类型的游戏之中，不由得让人感叹其生命力之顽强。

所谓收集，也就是在游戏中设置很多隐藏的东西，让玩家去各处搜寻。收集这些东西有时候能够给予一定的奖励，但通常不会对游戏主线流程产生很大的影响。换一句话说，不去收集也不会妨碍顺利通关——看起来并没有什么实际意义，却很好地利用了玩家追求完美的心理，让人觉得“游戏没有100%完成”就是不爽。于是，玩家们沉迷其中不能自拔，厂商则只需要花费很小的力气（相对于延长主线流程的工作量来说）就能极大地延长游戏时间，双方各得其所。以至于在现在的很多游戏评论中，都会出现这样的句子：“尽管游戏的流程不长，但想要达成100%完成度还是需要很多时间的”。

不过，即使都是收集，也有高下之分。高明的厂商会在收集系统上设置一些有趣的细节，使得收集本身也变成一件乐事；而低劣的作品则让人纯粹为了收集而收集，很快就会失去吸引力。就拿《真·三国无双》系列的武器收集来讲，需要玩家按照一定的条件过关，而这些条件是根据历史事件来设置，例如单骑救主、火烧赤壁等等，让人玩起来趣味十足。而任天堂的《口袋妖怪》则把怪物收集与联机交换结合起来，玩家可以和自己的朋友交流成果，这种手段就更加高明了。

●欢迎光临！弥可坐镇的对谈栏目精彩升级哦！

ONE ON ONE

“编辑部恶搞格斗大赛”乱哄哄地闭幕了，各位参赛小编各怀心事地回到了自己的座位上，而得到冠军的菜团却手捧异常彪悍且销魂的奖品发呆良久，面部表情极为复杂，不知其内心正在起着怎样的波澜。弥可借此机会凑上前去，邀请菜团做客ONE ON ONE畅谈格斗感受，一直拒绝弥可的菜团同学在恍惚中竟然欣然允诺。来，让我们来欢迎误打误撞进入弥可领域的菜团！ □主持/弥可

对谈绝密背景

在参加电击收藏举办的“恶搞格斗大赛”之前，策划人兼裁判——小沛哥曾经向弥可透露，他计划利用政策的偏袒，让身为格斗小白的弥可拿到名次甚至得到冠军，以增加恶搞的成分。可惜弥可太不争气，在这种情况下都输得很惨。特别是格斗高手菜团同学，在抽到非常不利的签——“只能出轻拳”之后，仍旧能够很轻松地战胜弥可！



尽管遭到菜团的批判 弥可仍然爱着《斗鱼》



当个冠军我容易么我！

弥可■菜团同学，欢迎你以“编辑部恶搞格斗大赛”冠军的身份做客ONE ON ONE！

菜团■呃？我刚才真的答应你了么？我、我刚才真的得冠军了么？

弥可■菜团！请振作一点儿！你确实得到冠军了哦，你看你手上不是还拿着如此高级的奖品么？虽然是恶搞的格斗大赛，可是弥可能看得出来，菜团同学的实力不俗哦！

菜团■啊！开始以为这是真正的比赛呢，没有想到沛沛在正式比赛的时候宣布这是一个搞笑格斗大赛，结果感到很惊讶！

弥可■对这件事弥可是有心理准备的，因为也在电击参与制作的缘故，对比赛的性质和规则是有所耳闻的，而且小沛哥在制作抽签纸条和冠军奖品的时候我也在一旁哦！

菜团■难怪刚才你给我发奖品之前一脸坏笑，原来是早有预谋！听到沛沛宣布选手在比赛之前要进行抽签，根据抽到的规则进行比赛，我当时是一头雾水。结果在小组赛第一场的时候我就抽到了一个不能够使用投技的签，结果很条件反射地使用了两次被宣布出局，当时心里实在是有些委屈啊。

弥可■可就是这样你仍然得到了冠军呀！特别是和弥可对战的时候，在政策如此偏袒我的情况下，菜团仍然漂亮地获胜，实在是让弥可佩服啊！

菜团■我想我得冠军也是一个偶然吧！可能是大家由于是要录像所以显得很紧张，都没有发挥出自己真正的实力。在平时午休时间和小沛或者是翔武对战的时候，大家打的都很好的。不过这样的比赛形式很让人感觉到轻松，整个过程中大家都十分开心，真希望能够再多举办几次这样的比赛。另外也希望在下届格斗大赛中举办正统比赛，这样的话我们都能够用最好的水准来回报各位读者。



错爱《斗鱼》

弥可■啊，如果是正统比赛的话，我就不要参加了吧！其实这次的恶搞格斗大赛，小沛哥是有心让我拿个名次的，所以在政策上也非常偏袒我，希望能够以“连弥可都能拿到名次”来作为一个搞笑的亮点。可惜我实在是不争气啊，要不是露琪和达人发生了严重的失误，我恐怕连倒数第三也拿不上，到时候吃面包加辣椒的人就是我了！达人哥肯定也是看我太可怜了，才故意失误的吧！感觉大家都在笑我……

面对如此可爱的春丽 筋肉男你下得去手嘛？



菜团师傅对弥可
这个小徒弟很耐心

菜团■这个嘛，弥可你不要放在心上，女孩子不会玩格斗游戏也是很正常的，我们都不会笑你，相信读者们也不会这样要求你。不过每天午休我们在对战的时候，你都凑过来看啊，看来你还是很喜欢格斗游戏的，怎么就没练好呢？

弥可■嗯，我很喜欢！虽然懂的很少，可是却喜欢看别人玩儿，特别是高手之间的对决，只是看看就觉得很爽快。小时候常常站在街机厅里看，现在到了电软，当然不能错过观战的机会啦！至于我自己的水平嘛，因为很少亲自动手去玩儿，更没有深入地研究过，所以真的很菜啊！不过有一款格斗游戏我玩儿的很好哦，是PS2版的《斗鱼》，当时在游戏店里无意中听到了它的片头曲，十分喜欢，就买来研究了一下，没事就会拿出来打一打，最后已经可以打到最终BOSS那里了。菜团同学你玩儿过这个游戏吗？

菜团■哦，这是一款由SAMMY公司推出的格斗游戏，本人虽然尝试过，不过很快就放弃了。据说这款作品的制作阵容很强大，当时SAMMY网罗了开发过《饿狼传说》、《格斗之王》以及CAPCOM旗下开发《恶魔战士》的小组人员进行制作。当时作为格斗fans的我非常期待这款作品，不过俗话说闻名不如见面，当我真正玩到这款作品的时候还是很失望的。

弥可■失望？这么说菜团你不喜欢这款游戏么？

菜团■是啊，先抛开系统方面不谈，在对战角色





你们谁都别拦我！让我打败尤因这家伙！



数量上《斗鱼》仅有12人（这其中还包括隐藏角色），这样的角色阵容放到街霸2时代还可以，如果要是放到2000年后的话就显得有些偷工减料了。

弥可■这样啊，能够选择的角色少也算是一个缺点么？弥可觉得里面漂亮的MM很多啊，特别是弥可最喜欢的护士GARNET，很性感呀！

菜团■只关心MM多不多、性感不性感是不行的呀，格斗游戏最重要的还是系统！人数过少自然平衡性就变得不是很好把握，所以《斗鱼》在平衡性上也存在着不足，虽然系统很有创新，但过于强调攻击的系统设定，也算是一个败笔吧！

弥可■……难道这个败笔是专门给我设计的？因为我不会"避"，所以只是一味的攻击……难怪能打到最后一关……



菜团■哈哈！你能打到最后一关，也说明这个游戏相对简单，这也是我不感兴趣的原因之一。另外，由于SAMMY公司制作过著名格斗游戏《罪恶工具》，所以整个游戏系统有些偏向于它。除此之外SAMMY在里面引入全新的3D技术，试图要把2D制作出3D游戏的风格，这样一来好处就是打击感变得很强，但是却失去了2D格斗游戏所应该有的速度感。

弥可■啊，真不愧是高手！一下就说中了我这种菜鸟在游戏中感受到却说不出来的感觉！"打击感"，没错，就是这个！感觉拳脚打在对方的身上"铿锵有声"啊！哈哈！至于速度感么，弥可就没有什么感觉了，难道格斗游戏也强调速度感？

菜团■没错！比如你看《街霸》与《格斗之王》：现在最为主流的《格斗之王98UM》调整了许多前作的不足之处，在对战时能够给玩家一种很爽快的感觉；而《街霸3.3》被无数格斗玩家誉为神作也不无道理，只是单单的一个"Blocking"就能化腐朽为神奇，在有一方无血的时候只要能够看准对方心态，"避"掉对方的攻击就能够反败为胜，可以说正是因为《街霸3.3》有"Blocking"这个系统才会吸引这么多的玩家。斗鱼在平衡性与人数上不如《格斗之王》，在战术性上输给了《街霸3.3》。

弥可■原来是这样啊，看来我真是错爱《斗鱼》了！不过虽然你这么说，我还是挺喜欢的，就当作是一种"菜鸟的休闲"，没事玩玩儿吧！

《街霸》与《格斗之王》

菜团■哈哈！谁也没拦着不让你玩儿啊！不过既然你也挺喜欢《街霸》和《格斗之王》的，没事也练练呗？这两个可是经典啊！怎么样，先练练哪个？

弥可■嗯，我想想啊，就《街霸》吧！这次的格斗大赛可是打击到我了，我得好好练习一下，拜托菜团师傅你要教我啊！不过相比较之下，弥可还是更喜欢《格斗之王》，感觉里面的人设非常舒服和漂亮，招式也显得很华丽！弥可比较关注的是夏尔米，因为我很喜欢用"脚"多的角色，踢起来很爽，而且夏尔米的身材好，姿势也很婀娜，用着就高兴！《街霸》的人物么，弥可个人觉得没有《格斗之王》的漂亮，比如同样是"当家花旦"的春丽，腿太粗了，没有不知火舞漂亮，而同样用腿的那个戴着颈圈的女孩，更是不如夏尔米，腿也太长了，不合比例嘛……不过菜团选择自己最喜欢的游戏时一定不是看这些吧？你更喜欢哪个呢？

菜团■我能说两个都喜欢么？非要在其中选择一个的话，那么还是《街霸3.3》要更多一些，毕竟有"避"这个系统存在。有的时候一连串"避"掉对手很多次攻击，感觉确实非常地爽快。记得看过一段梅园在美国参加的比赛，梅园在最后的无血状态使用"Blocking"避掉了春丽的凤翼扇并且给出致命一击，观后实在是让人热血沸腾啊！

弥可■只是看一看就爽快成这个样子嘛？



菜团■没错！《街霸3.3》在对战的观赏性方面也是最高的。而且游戏中每一个可选择角色都存在着很大的差别，就拿隆与肯举个例子，你会用肯，但你却不一定会用隆，隆属于稳重打法，相反肯却属于进攻打法，在速度本身肯就要高于隆不少，而肯对于"确认"这种技巧的掌握也要比隆更高一些。其次就是必杀技，《街霸3.3》中每个角色都提供了三种必杀技，每个必杀技都可以配合不同的打法来使用。比如说尤因，尤因这个角色虽然算不上一线角色，不过当它使用第三个必杀技"镜子"的时候就会变得非常可怕，一直能够压着人打，但由于这个角色缺乏一些抗压技巧，所以在倒地之后就要面临着对手的"二择"。



菜团啊，手捧着如此销魂的奖牌，是否有那么一点儿后悔没让着弥可啊？

CHECK UP! 弥可需要恶补的《街霸》资料

1987年8月在日本的街机厅中出现了一种二人对战游戏，这就是CAPCOM所推出的街机格斗游戏《街头霸王》。游戏的两位主角隆与肯都是空手道顶极高手，他们共同参加了世界武术大赛。通过与来自世界各地的九大高手一决雌雄后，隆凭借空手道最强奥义——升龙拳将拥有格斗帝王之称号的泰拳王沙盖特击倒，并在他胸前留下了长长的伤疤，赢得胜利的隆则踏上了挑战更强者的道路。

许多格斗游戏的基本概念都是由它所确立起来的，比如必杀技、轻重拳、防御、体力槽和时间限制。可以说没有初代"街霸"就没有后来整个系列的大红大紫。



CHECK UP! 菜团师傅的格斗课

弥可■哎呀，这些专业词汇听得我头晕晕的，实在是反应不过来！能不能我一边玩儿着一边教我呀？

菜团■没问题啊！有这个热情那简直太好了，下次格斗大赛我很看好你呦！

弥可■呵呵，谢谢菜团师傅啦！我选哪个人物呢？就……就还是春丽吧！对了菜团，你最喜欢用哪个人物啊？

菜团■我最喜欢使用的角色是尤因。我觉得他很适合我，我比较喜爱使用蓄力系的角色。他的一些基本连技相对于其他角色来说有些简单，很容易上手。尤因这个角色由于不抗压，所以只能够尽量将对手打到角落去压别人，配合镜子是非常强大的，往往在角落中一个连续技就能够废掉对手大半体力，在使用投技后，还能根据对手是否受身来决定打法。在使用尤因的时候一定要保持时刻蓄力，也就是说手要一直都拉着后，或者是斜后方，这样才能够根据对手的动向来决定攻击方法，中拳的气能够很好的封住对手的跳跃，蓄力撞击也能够出其不意地使用，可以说尤因是一个多变的角色。对于这个角色可研究的东西还有很多，菜团我也正在学习中……

弥可■菜团你说太多啦！我不喜欢那个红色的筋肉男，你快来教教我怎么用春丽！

集成电路中的美好回忆，卡带の物语！



1991年，一部格斗游戏在街机上诞生，随后走红全球，培养了无数格斗游戏爱好者。八方向的摇杆设计、对应轻、中、重和拳脚的六键组合，以及各种不同风格的角色，和强悍的隐藏BOSS，使这部游戏成为玩家们不可能不知道的经典。这就是CAPCOM的《街头霸王2》。很多年来，热衷于这个游戏的玩家在全世界不计其数。同时CAPCOM也将它移植到许多家用主机和掌机上。最早出现的街霸家用机移植版是SFC的8人街霸，而后来的12人版则在MD和SFC上前后脚登场。

《街霸》系列的第一作诞生于1987年，当时的CAPCOM在街机界已经有了不小的名气，但是这个游戏的第一代做的并不算优秀。当时的街霸1代只能使用RYU和KEN两个角色，而且必杀技都是一样的，波动拳、龙卷旋风脚、升龙拳的威力都十分强大，但是输入的判定太过严密，因此很难发出来。另外人物动作简单僵硬、可选角色太少也是这个游戏的硬伤。在2代推出之前，没有人会想到这个游戏的续作居然如此优秀，以至于后来成为全世界流行的对战游戏王者。但是在1991年，这个奇迹却真实地发生了。《街霸2》在日本和海外都取得了相当骄人的成绩，CAPCOM再接再厉，在次年推出了可以使用全部12人的版本，也就是CE（Champion Edition）版，12人街霸的最大特点除了可以使用四大天王之外，还可以选用同一个角色。角色的各种技的设定也更加平衡，玩起来更有意思。这个游戏的吸引力如此巨大，无数玩家为此不惜疯狂对战，这个机器在街机厅里也成为吃币的无底洞。相比一些高手可以一币通关的横版过关游戏，街霸的盈利速度明显高几倍，所以街机厅的老板们对这个游戏也是情有独钟。有些厅里的机器一半以上都是街霸，在1992年，CAPCOM依靠街霸创造的经济效益超过了很多同行。





←这是MD《12人街霸》的日版和美版的封面。主人公隆与VEGA的形象早已被玩家们熟悉。

完全再现 当初冒险的感动



创造一个时代的格斗经典 12人《街头霸王II》

由于街霸在全世界大流行，所以当时以东南亚地区为主体的盗版集团也打起了这个游戏的主意。一开始的时候他们只是盗版8人和12人的版本，后来一些黑客对这个游戏疯狂修改，从而出现了"降龙"、"屠龙"等改版，这些版本的街霸LOGO大多是彩虹色，于是这些盗版的街霸也被通称为"彩虹版"，其中角色拥有各种特技，如连续发波，升龙拳带波动拳，对战的时候可以换人等等。"彩虹版"的街霸不但横行港台与中国大陆地区，还传回了日本。针对这些不规范的盗版，CAPCOM在92年底推出了经过重新修正与调整平衡性的新版12人街霸，就是高速对战的"街霸TURBO"。这个版本的街霸吸收了彩虹版的一些特征，给一些角色追加了新技，像RYU和KEN可以在空中发出龙卷旋风脚，春丽可以发出气功拳等等。另外对战的速度比前一版明显加快了，为了区别于前一个版本，所有角色在默认的时候使用了另一种配色，在选人的时候按START之后可以选出角色的本来颜色。这个版本的街霸是CPS1时期街霸的最终版本，虽然在国内并不算太流行，但是在所有熟悉街霸系列的玩家心目中，它始终是早期《街霸2》的究极经典。



■1991年CAPCOM街机版8人街霸海报，角色设计为CAP画师AKIMAN。

1. 两个版本的移植作

出于商业利益考虑，CAPCOM在1993年才决定将12人街霸移植给家用游戏机。但是当时的家用主机中，只有世嘉的MD和任天堂的SFC有移植能力。CAPCOM最先在SFC上制作了8人街霸，之后准备将12人街霸移植给MD和SFC。但是因为SFC在日本的普及度更高一些，所以先一步推出的是SFC的版本（1993年7月11日）。同时世嘉宣布推出新型对战用6键手柄，配合MD版的12人街霸，与1993年9月28日推出。当时SFC版街霸的名称为Street Fighter Ⅱ Turbo，而MD版名为Street Fighter Ⅱ' Plus。其实两版街霸都含有12人和12人高速的版本，但是由于著作权问题，所以采用了不同的名字。两部游戏都可以调节对战速度，不同的速度对于玩家来说打法也不

内幕！卡带帝国的兴亡史

期待连载第二回

3DO计划的冲击

任天堂的山内社长向来以稳健著称，但是在一次居然抓狂说出"到现在为止，市场上还没见过如此产品。"他所攻击的正是3DO的"制定光碟机播放系统统一规格"的计划。

用松下电器自行宣称的说法来说，统一光碟规格就是"多媒体界的VHS"。如同大家所知，早年间有Victory开发的录像带VHS规格，经过松下相关集团将其家用化，最终打败了SONY的BETA录像带，成为家用录像带的统一规格。如今松下在多媒体界再次展开这样的行动。3DO集团声称："我们是以完全不同的角度，来面对游戏软件、电脑和其他的多媒体软件事业。"而它最大的假想敌，就是卡带帝国任天堂。

提倡统一规格光碟格式的正是电子艺界（EA）的会长提普·霍金斯（Tipp Hawkins）。他曾经是苹果电脑的市场营销部经理，为苹果电脑的市场策略营销创下了成功业绩的灵魂人物。之后他成立了EA，创造出2亿美元的庞大企业，是硅谷年轻一代口中的传奇英雄。

霍金斯很早以前就针对多媒体的分类，主张初步拟定标准规格。如此一来，市场得以拓展，使用者可以买到更物美价廉的商品，软件业者也可以安心开发。这是一个超越目前现状的伟大计划。然而，他的计划一直没有实现的机会。

打从1990年开始，霍金斯一直为了实现这个目标而努力，后来他担任了EA的总裁，成立了解决硬件平台互换性问题的专门公司之后，仍然孜孜不倦地推进这个计划。而后，他集合了EA本身，加上松下电器集团，MCA集团，还有美国最大的电信电话公司AT&T以及著名的好莱坞娱乐集团——时代华纳等诸多力量，3DO公司就这样诞生了。

而沿用这个规格登场的主机，正是3DO公司推出的光碟主机"REAL"。当然，和当初VHS规格通过一件件商品打入市场一样，AT&T等公司的制品，也将随着松下3DO的推出陆续问世。松下的REAL是采用32位元芯片RISC结构为核心，对应诸如相片光碟（Photo-CD）等高级功能。

但是，3DO的预定售价是700美元，比起当时149美元的超级任天堂主机（SNES）的价格相差5倍左右，如果只是把它作为"一种完全不同的事业"来看，任天堂大可不必这么惶恐。实际上使任天堂感到危机重重的，是3DO对软件公司的态度。

任天堂一直以"淘汰没有竞争力的软件协力厂商"为目的，将开发用设备价格定得相当高昂。早期FC的开发设备价格大约在350万日元，SFC的开发设备则索价750万日元，计划中的SFC光碟机的开发设备成本竟然高达1500万日元。另外，



相同。在这种情况下，如何安排战术就成了许多人要考虑的问题。

从两部街霸的移植度来看，基本上可以说两作各有千秋。MD版的处理速度比SFC快一些，而SFC在音乐方面比MD好一些，色彩比较柔和。因为SFC支持同显256色，所以在颜色过度方面毕竟强过MD一些。但是MD的CPU处理能力在格斗方面快过SFC，所以在手感方面相对来说高一些。从操作上说，MD的6键手柄与这个游戏是绝配，不但手感好，而且按键方便。如果使用3键手柄，则必须用START键来切换拳/脚，许多本来可以轻松使出的连续技就无法使用了。而SFC手柄本身在设计上就不适合街霸，在面板上只有ABXY等4个键，重拳和重脚在默认的时候是L键和R键，在使用的时候很不方便，所以玩SFC版街霸的人一般需要重新设置键位。不过后来周边厂商也发行了SFC的6键手柄和摇杆，玩起来也没那么别扭了，但是这毕竟不是原配，要另买的话确实不如MD手柄划算。



■这是两版本标题画面对比。左边为MD版，右边为SFC版。


■这是两个版本的游戏实际画面，左边为MD版，右边为SFC版。

不过话说回来，MD和SFC毕竟机能和卡带容量有限，所以两个版本的移植只能说是最大限度地再现了街机版的风格，但是要说"完全移植"那是谈不上的。最明显的一个地方就是游戏的音乐，本来街机版的街霸，在每一回合人物快被KO的时候，音乐都采用紧张的变奏版本，使人在无意间产生一种危机感。而MD和SFC版在这里只是采用了简单的加快音乐速度，使一些追求游戏效果的玩家感到十分不爽。

2. 延续至今的感动

从街机到家用机，街霸系列一直是许多玩家追求的梦想。MD和SFC帮助他们实现了愿望，当时购买16位游戏主机的玩家，有许多都是冲着街霸这个游戏去的。在国内文字类游戏尚未流行的时代，街霸作为对战游戏的一部名作，无论在哪里都拥有相当高的人气。到了后来SS、PS和PS2的时代，CAPCOM一次又一次地将这部作品移植到家用机上，显示出这个游戏的魅力。而针对这个游戏的街机模拟器也一直兴盛不衰，从最初的CALLUS到FBA、星云、Winkawaks，再到PSP上的CPS模拟器，无论岁月如何变迁，喜欢街霸的玩家始终坚持着自己的爱好，这个游戏也一直伴随着喜欢它的玩家一起存在。


■街霸的画面终极强化版将在XBLA和PS3网络上登场，1080P高清晰，铁杆粉丝必玩。

EPISODE CAPCOM的山寨情结

SEGA在亚洲地区（日韩除外）发行的街霸，说明书是中文黑白的。

除了市场上泛滥的各种冒牌《街霸》之外，CAPCOM在制作MD版《街霸》的时候，也采用了玩家们不曾想象的山寨技术。拥有原版《街霸》卡带的玩家可以仔细看看，如果卡带背面有CAPCOM的LOGO，那么这个卡带就是CAPCOM自己生产的。除此之外还有世嘉代理发行的版本。两个版本的封面不同，可以一眼看出来。另外CAPCOM的卡带很轻，用手掂量一下的话会觉得这卡不是原装的。如果把两个卡带分别拆开的话，我们可以发现CAPCOM版的《街霸》卡带的内芯，居然有俗称"牛屎"的黑色疙瘩，也就是未封装的集成电路。这可是正版卡带啊！而世嘉版的12人街霸里集成电路却是正品，虽然说这个卡带的质量是没有什么问题，但是CAPCOM在制作态度上确实应该反省一下了。

与疑似山寨版的MD版相比，SFC版的12人街霸虽然在卡带用料方面没什么问题，但是游戏的移植度却比MD版低，这一点主要体现在游戏的音效方面，对战的时候重拳的"砰砰"声没有MD版来得生猛。虽然MD在音效方面使用的是FM音源，比SFC的PCM音源差了一个等级，但是在这个游戏体现出来的结果，却是MD胜过了SFC，甚至有人认为CAPCOM在给SEGA制作游戏的时候总是喜欢投入更多热情，而在给任天堂做游戏的时候大部分时间是为了赚钱，虽然没有真凭实据，但是从CAPCOM在16位机时代做的这些游戏来看，似乎也不是完全没有道理。CAPCOM和SEGA的关系确实微妙啊。


↑这是SEGA在亚洲地区（日韩除外）发行的《12人街霸》，说明书是中文的，采用黑白印刷。

任天堂提供的音效环境等设备并不能直接使用，软件协力商必须针对自己的软件加以修改，才能投入到开发工作中去。

而3DO的开发设备只需要8000美元，折合日元仅仅80多万而已。另一方面，MCA和时代华纳拥有丰富的软件资源，同时有大量的程序库提供给参与3DO软件开发厂商借用；关于电影改变游戏中直接使用的影像，环球制片直接提供1000小时，时代华纳也提供1000小时。还有2万种以上的音效，数千首乐曲，这些资料库都可以免费使用。

从软件制作成本上说，任天堂要将一个游戏灌入卡带，生产出成品，每盘卡带的成本在17-18美元左右，每次必须至少生产1万盘卡。而3DO采用的光碟技术，制作成本每张只有3美元而已。

除了这些有利条件，3DO还有一个巨大的优势：个人也可以开发游戏。松下电器事业本部表示："只要有苹果的MAC电脑，就可以开发3DO的软件。"甚至只要有好的企划案，松下可以投资1/2的软件开发费用。这种极力支持软件商的态度得到了软件商们的广泛好评。在3DO上市之前，签订软件开发合约的公司达到300家以上。其中有50多家日本厂商，像NAMCO、BANDAI（貌似它们俩现在已经合并了）、CAPCOM等等，以往支持SFC的软件商都纷纷参与这个开发计划。

3DO登场之后，似乎受到了相当程度的支持，任天堂独大支配市场的体制受到重挫，无法再像过去一样控制软件厂商。这就不难理解为什么任天堂对于3DO的出现如临大敌，甚至在宣布64位主机的时候，不惜用激烈言辞对3DO进行抨击了。

比起16位主机，3DO的计算和绘图速度大约快了50倍左右，所以游戏的动画速度与流畅程度都比其他机种来得真实一些，这也是REAL得名的原因。如果说8位机和16位机的画面表现只是剪纸动画的水平，那么以多媒体为卖点的3DO应该算是具有电影水准的表现能力了。3DO阵营的MCA业已将《侏罗纪公园》的电影动画直接搬到了3DO上，确实表现出相当真实的效果，由于硬件上的不同，8位机和16位机根本无法与3DO相互比较。

要想表现更精细的画面，就需要更多的投资。在这一点上，3DO阵营的MCA、时代华纳等公司都具有相当多的电影制作经验，可以说具备了相当多的资源。另外，在引发大众话题、分散开发费用等诱因之下，类似《侏罗纪公园》的制作模式，将游戏和电影一起制作的方式，也有增加的趋向。

3DO阵营采用多面式的市场策略，和主力放在街机的SEGA不同，而任天堂的事业有99%都依仗游戏产业，因此它面临的威胁自然不可同日而语。3DO的软件具有和电影相似的画面效果，从狂热的个人工作室制作的私人软件，到带有华丽的动画和神奇的音效的作品，一个一个出现在游戏舞台上。

对于3DO的先手，任天堂必须想出新的对策，最终它宣布了新规格主机的消息，但是任天堂的新主机将采用64位元芯片，机能也比3DO有更多优势，但是，主机的软件载体依旧是卡带。

作为落后的强者，任天堂的策略向来不敢把步子迈得太大。在它想尽一切办法围堵3DO的时候，已经有一双眼睛从背后瞄上了它的市场。事实证明，在最后获得最多的，不是3DO，而是Sony。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.20

1 意料之外的复出：系列因此而延续

当年小岛在制作了MSX上的《合金装备(Metal Gear)》1代之后并没有再继续制作续作的计划。《合金装备2》乃至往后轰动世界的MGS在某种程度上也得感谢一个失败的外传——《合金装备：Snake的复仇》。

实际上，该作是KONAMI另外一个开发小组的作品。也正是因为如此，《Snake复仇》完全失去了系列的精髓，本作变成了类似《魂斗罗》那样的动作射击游戏，MG系列最大的精髓"潜入"在游戏中完全没有得到体现。因此本作根本没有得到小岛秀夫的承认。

由于这款续作的失败，一些小岛身边的朋友对小岛说希望能够再看到小岛的"真正的Metal Gear"。小岛于是用了一晚的时间完成了新一集"Metal Gear"的计划书，第二天便向上头递交了整个游戏的故事大纲，于是，合金装备的故事再次展开……



Prologue

在最近一次访谈中，小岛秀夫表明他很可能再次回来负责《合金装备5》的开发。回顾一下历史，才发现小岛曾经无数次说过某一作将是他负责的最后一作，只不过每一次他又都会放大家鸽子，我们被小岛放过无数次鸽子，只不过，这次的鸽子最像是真的而已。作为纪念，我们这期就来回顾一下小岛的"鸽子史"吧。　□文/北斗

2 沉寂后的续作

1997年推出的PS游戏《合金装备索利德》获得了极大的成功，MGS系列也因此从二线游戏一跃成为一流大作。然而在MGS1代完成之后，小岛有很长一段时间完全没有开发续作的计划。不过或许是玩家们对MGS1的热烈反应以及要求推出续作的呼声之高超出想象，直到1998年底小岛秀夫才终于开始构思MGS2的企划方案，新主角雷电也因此而诞生。



↑2代的主角变成了雷电，Snake在游戏中的戏份少了许多。

3 主角还是我！

早在2001年，身为《合金装备》系列首席制作人的小岛秀夫就曾经公开表示，《合金装备2》将是自己参与开发的最后一作。而3年后《合金装备3》发售之时，他也说过同样的话。特别是在2代完成之后，小岛秀夫沉寂了许久，因此业界关于小岛不再负责制作《合金装备3》的消息已经流传得很广了，就在玩家们以为MGS的传说将就此终结之际，在2004年的E3展上，小岛携着一段官方恶搞宣传片亮相。

在这段至今仍然让人记忆犹新的恶搞片中，雷电和Snake为了抢夺主角的宝座大打出手，当然，最后Snake赢了（尽管3代实际讲的是Snake老爸的故事），而小岛也借用这段恶搞片向世人暗示：我小岛秀夫又回来了，合金装备制作人的宝座我是当仁不让！

CHECK! 小岛归来，ENDLESS完结篇

这一次，我们以为小岛真的要走了，虽然小岛曾经多次忽悠过大家，不过这回怎么看小岛都已经去意已决，何况，长期忽悠玩家也不是好习惯。然而种种迹象表明，"小岛MGS完结篇"的神话，还将继续下去。没错，我小岛秀夫，又回来啦！

最近在接受Kikizo记者采访时，小岛秀夫表示尽管并非自己的本意，但他很可能会被公司抓去继续开发这个系列的续作，或许是《合金装备5》，也有可能会包括6、7、8、9、10……

刚刚完成《合金装备4》的小岛秀夫，迎来了自己的45岁生日，他在与记者的谈话中提起了日后的发展计划以及与他有着千丝万缕联系的《合金装备》系列，他说："如果说要展望未来10年的话，是的，我不得不承认，自己恐怕还要在《合金装备》这个系列上耗费更多的精力。"

"我一直想要兑现这些承诺，我也一直都在强调我自己的感受，特别是在每代《合金装备》发售之后，当我说自己准备接手下一个项目的时候。"小岛秀夫对记者说。

"然而，就好象宫崎骏虽然无数次声明自己不再制作动画一样，到头来他还是得走上这条路，我认为自己的情况也差不多。我有我的打算，也想要制作一些新游戏，但由于行政、商业以及技术方面的原因，我最后总是不得不回到这个岗位上来。"

好吧，不管怎样，小岛秀夫看上去是很有可能要再次接手《合金装备5》了，之所以最后再次演变成这个结果，并不能说是小岛不愿意撒手。因为从之前的多次访谈中确实可以看出他是准备放手MGS，转而研发全新的游戏系列。只不过看来"组织"实在是离不开他：一来担心接任者能力不够，开发出来的后续作品质量无法有足够保证；二是这么多年来玩家已经习惯将小岛和MGS画等号了，小岛这个名字本身就已经和MGS无法拆分。



虽然我们再次被小岛忽悠了一把，不过对于喜欢小岛、喜欢MGS的玩家朋友而言，其实是件喜讯。

我离开了，我忽悠了，我回来了。

探寻失落星球

生活在星球上的人们与赖以生存的机甲们

这个冰雪世界存在着无数怀有各种目的的雪贼集团，其中依靠掠夺其他雪贼及平民为生的非法组织相当之多，红贼即为其中一支，他们拥有相当大的组织规模，持有先进的步兵武器，以及性能优良的战斗机甲VS，在雪原上进行着有组织的掠夺活动。红贼有着自己庞大的据点，依托废弃的城市街道为基础搭建了形形色色的砦型据点，以VS为其王牌守护着这些坚固的要塞。是主人公威因所属的雪贼集团非常棘手但又必须要面对的强大对手。 □文/翅膀



LUKA 露卡

●身高/170cm ●三围/B84-W57-H87 ●体重/不详 ●年龄/24岁 ●血型/O型

和尤利共同行动的女性雪贼，利克同父异母的姐姐。在多年前NEVEC进行的大规模雪贼扫荡行动中失去了双亲，带着弟弟利克一起逃了出来，后与雪贼组织的尤利邂逅，对其口中的温暖化计划深感赞同，并加入了他们的行列，开始了维持生命的热能源的探索工作。对持有T能源回复能力的威因抱有疑问。虽不擅长战斗，但懂得VS的基本驾驶技术。

※注：作为游戏女主人公，原先设定的名字是“haluka”，年龄也比现在设定的小，后来参考了多方意见后最后取了“LUKA”这个偏西方化的名字。

驰骋雪原的战斗机甲——VS机甲

定义为“对AKRID用战斗机甲”的VS是人类活跃在这个星球上不可或缺的力量，因在殖民星开发初期，恶劣的环境阻碍了开发的进程，并且星球上凶猛的各类原生物AKRID对人类形成了严重的生命威胁。面对强大且不可沟通的敌人，人类的枪械显得如此微不足道，不幸丧生异乡的人越来越多，随着事态的发展，人们自发地将作业用机械装上大型武器，并取得了不错的对抗效果，于是逐步发展出多种新式型号。

GTT-01 NIDA 尼达

●全高/4400mm
●全宽/3200mm

人类进驻这个星球时初期开发的作业用VS，以其前身工程用作业机械为基础搭载了轻量化的出力部件，机体制御方面进行了强化，双足步行比较稳定，可以在崎岖倾斜的山路等地形平稳地行走、作业。双肩部搭载了三连装格林机关炮，可以作为兵器运用。开发本机的塔基公司后被兵工企业法因利巴兼并吸收，主力VS逐步改换为了性能更强的GTF-11，尼达这部开荒初期的VS现存数量已经非常少了。

GTF-11 DRIO 多莱奥



●全高/4400mm
●全宽/3200mm

将开发宇宙战斗机得到的姿势制御技术运用到VS上的泛用型战斗VS，也是第一部可在空中活动的双足型VS。因为原本是法因利巴公司基于GTT-01改良的机种，外观上看很多地方与GTT-01有相似的地方。和GTT-01的武装临时更换型不同，本机从设计开始就定位为对AKRID用战斗机甲，因此右肩的格林机关炮为固定装备，并在左肩搭载了威力更强大的火箭炮，不管是对人还是对中小型的AKRID都能形成不俗的压制效果，对殖民星开发起到了不可忽视的重要作用。

PTX-104 HARDBALLER 哈德波拉

●全高/4900mm
●全宽/4000mm

以威因的父亲盖鲁为中心开发的VS，在现存的VS中拥有号称最上位的机体性能，继承了前身PTX-40A的超重量、超推力的基本架构，并将内部构造、背面动力部分重新设计，采取了轻量化和简素化处理。机身重量大幅减轻，机动性能远远凌驾于GTF-11之上。武装方面除了搭载常用的泛用兵器外，还追加了对AKRID、对VS用近接格斗用武装“VS Caliber”，无论是远攻还是近战均能发挥压倒性的战斗实力。

注：游戏序盘威因的父亲盖鲁就是驾驶着这台VS与超巨大AKRID“米德利梅”战斗到了最后。

GAB-25M CAKT1 卡库塔斯



●全高/4300（2300）mm
●全宽/6300（4400）mm

具有变型机构的战斗用VS。与之前的VS不同，这部机甲不仅装备了对AK战斗用武装，还考虑到了对VS战的状况，在机动性能上进行了特别强化，是一部从设计思想到运用范围均领先于之前所有机种的次世代VS。重视局地的运用，搭载了高性能的制御平衡系统，可以根据场地情况变形成战车形态，进行高速移动。即使在地形恶劣的环境，也能利用强力的钻头破坏一定的障碍物顺利前行。另外VS形态时，导入了还在试验中的空中机动制御系统，虽不能长时间飞行，但可以悬浮式地在地表面高速行动。

川野隆裕■和很多人想象的不同，VS虽然是种机器人类战斗机械，但最初并不是以日本非常流行机器人动画为原点设计的，而是将现实中人们所见的通用机械加以强化和变形，简单来说，就是一种“乘物、代步工具”的延伸，参考了不少现实中机器人工学方面的要素，包括造型和运动理念，因此更偏向真实的风格。

无双皆传

第十一回 黄金猛兽粉碎爪 天侠斗将胜利魂

《战国无双2猛将传》新加入的黄金狮子前田利家是新的硬派人物，热血勇猛、气焰万丈，用无坚不摧的粉碎爪活跃在战国的历史舞台上。□文/七曜

天侠御前威名扬，胜利神子旌旗摇。清晨金光鸣天鼓，枪指祥云腾双龙。京洛大道横九天，明日东照翠屏间。黄金狮子乘高座，獠牙利爪现神威。长风不屑仙灵顾，海动山倾古月摧。祖龙浮海连成桥，乘云踏波自逍遥。我王楼舰擎巨浪，却似天皇斩蛟雄。君看神子浮红日，何似龙骧出峡来。肆意沙场日月颠，自言太岁下人间。尊住天涯最放荡，行将何处化青烟？气焰万丈莫道狂，但凭真性傲乾坤。孤啸处，荡九霄，倚残霞，苍茫拂笛醉樱花。

气焰万丈的胜利之神——前田利家

日本战国时代造就了众多风云人物，同时造就了众多的名门故事，加贺百万石的前田利家，也如同丰臣、德川一样，有很多脍炙人口的传说。前田利家是《战国无双2猛将传》的主角，一身金甲威风凛凛，两条神枪气焰万丈，热血、坚毅，是少数几名拥有"天正御前仕合"关卡的角色，玩过本作的朋友会意识到只有前田庆次、本多忠胜、宫本武藏、佐佐木小次郎这种被定位为鬼神、斗神、剑神级别的角色才有资格挑战战国最高级别的仕合，可见前田利家在战国无双系列中的地位非同一般。因为利家是象征胜利之神，他的第二秘藏武器"正胜々速日"，就是传说中的胜利之神。

利家是尾张海东郡荒子城主前田利昌的四子，幼名犬千代。母亲名为长龄院。14岁时利家成为织田信长的随身小姓。其玩世不恭的态度与信长甚为相似。1551年时开始在织田信长魔下工作，翌年的萱津之战为其初阵。后来信长设赤母衣众，利家与佐佐成政担任了笔头，以后作为信长的旗本随信长出战，并且在1558年时与表妹阿松结婚。"赤母衣众"，这是信长亲卫队的名称，从游戏中也可以发现，前田利家和柴田胜家经常作为信长的亲卫队出现。所谓母衣，又可写作保侣、幌，乃是武将作战时的一种护具。是指战场上绑在铠甲背后的布，据说骑马狂奔时布会因为风而膨胀，具有防御弓箭的能力。一般古代骑马武将，身体正面有甲胄防护，后背就容易遭到飞矢袭击，于是就背着五六层厚的布帛，作为背后的防具。到战国时代，有人发明用鲸须或竹篾编成斗笠状，然后在上面蒙上布帛背在身后，看起来很像是大号的斗笠，也有点像驼峰，但就是这种被称为母衣的防护用具，倒也的确符合物理学原理，对于来自背后的箭矢有着一定的防护作用，因此成为武将上阵时不可或缺的装备，战国无双初代的道具中就有名为"狮子母衣"。永禄年间，织田信长从亲卫队马回众中挑选了二十人，分别组成赤母衣众和黑母衣众，其主要任务是在布阵和出击时在各部队之间传令，战斗时核实战功，必要时前往敌方军营担任使者等，总而言之就是类似于传令官的角色。这一部队的成立年份并不能确定，有的说可上溯至永禄四年以前，因为在这一年六月的美浓井之口之战时，便有赤母衣众成员织田越前守阵亡的记录。在美浓合战中立下军功的前田利家成为信长马回众的一员，随后又被提拔为赤母衣众，在《高木文书》的记载中，利家荣膺赤母衣众笔头。后来因为杀害同朋众的拾阿弥，遭信长放逐，直到在1560年的桶狭间之战立功才得以赦免。《战国无双2猛将传》中就有前田利家和柴田胜家作为织田军先锋，突击今川本阵的剧情。

威慑！黄金猛兽的粉碎爪！

原本在前田利昌过世后，由利家的长兄前田利久继承前田家督之位，但1569年信长命利家继承前田家，因为是利久体弱多病，不能上战场，利久遂被迫离开尾张荒子城。1575年9月，平定一向一揆众后，前田利家与佐佐成政、不破光治一起协助柴田胜家经略北陆。受封越前今立、南条两郡。利家一边随胜家转战，一边在治理领内二郡时展现行政能力。1577年，上杉谦信死后，利家趁上杉家"御馆之乱"，攻占了上杉家在北陆的大片领地。当上杉景胜继任家督，领兵出战时利家因加贺一向一揆暴乱而归国，两军未能正面交锋。1581年，利家被信长封到能登，用了一年的时间镇压了领内的上杉势力。1575年，利家平定越前一向一揆，信长授与他越前府中三万三千石的领地，利家当时与佐佐成政、不破光治被合称为"府中三人众"。之后利家成为柴田胜家的助手，参与平定北陆地方的战事。之后利家成为能登国七尾城的城主，在能登国又另外建立了小丸山城。利家的在《战国无双2猛将传》中的称号之一"枪之又左"，意为日本无双之枪。在信长包围石山本愿寺时，有一次城兵潜伏出城，伏击信长的少数部队，使得信长的卫队阵脚大乱。当时正在附近的利家闻讯，即刻赶来救援，手举长枪，宛如摩利支天般（佛教的光明天）威严的冲进信长阵营，正是因为这种气焰万丈的气势，他的举动竟使信长的护卫队镇定下来，冷静下来的织田军不久就发现，敌军只有区区几十人而已，随着村井又兵卫等前田利家部队的赶到，这股城兵部队很快就被全歼。前田利家，也因为这摩利支天般的一举，得到了"枪之又左"的称号。

1582年3月，上杉景胜趁信长进攻武田之际出兵越中，攻下了富田城。利家与柴田胜家、佐佐成政、佐久间盛政一起出兵围攻富山城。在夺回富山城后，趁势向越后进军。1582年发生本能寺之变后，利家便依靠胜家方面，但利家的女儿豪姬却是羽柴秀吉的养女，算是有亲戚关系。后来在1583年发生秀吉攻伐胜家的贱岳之战，利家私下投降秀吉，因此在战后他的领地增加，成为加贺国金泽城主。之后利家在秀吉麾下建立许多战功，成为秀吉身边的重臣。秀吉规画出五大老与五奉行，让他们在自己死后辅佐其幼子秀赖，而利家就名列五大老之一，地位仅次于德川家康，这便是无双中"五大老の勇"称号的来历。

←热血勇猛，气焰万丈的胜利之神！

第一秘藏武器——苇原火远理命

寄宿着苇原火远理命神力的刀和双枪。古代日本人认为，众神的世界高高在上，他们将自己居住的世界称为"苇原"，而把神居住的天庭称为"高天原"。火照命和火远理命是兄弟，火照命负责捕鱼，火远理命负责猎兽。有一天，弟弟火远理命提议交换劳动工具。结果火远理命去打鱼一条鱼也捕不到，还把钓针掉到海里。兄火照命大怒，即使火远理命把自己的剑溶把作了一千支钓针赔给哥哥，火照命也不肯原谅他，而且还说找不回原来的钓针决不原谅弟弟。火远理命在海边哭泣，此时一名老人出现，教他竹笼舟的制法，乘这只船火远理命到了海神绵津见神的宫殿，和绵津见神之女丰玉毗卖命结婚，并在此处度过三年。一天，火远理命向绵津见神说明来这里的原因，最后在一只鲷身上取出那支掉了下海的钓针。得到了绵津见神的帮助，火远理命终于和其兄和好。然后丰玉毗卖命怀孕，火远理命不听妻子的劝告偷看生产情况，发现妻子的真面目是一条八寻鳄，妻子遂回到海中。他们的儿子鸬鹚草葺不合尊，由丰玉毗卖的姊姊玉依毗卖养育，后来玉依毗卖和鸬鹚草葺不合尊结为夫妻，就生下了神武天皇。有着"枪之又左"称号的前田利家，骑马打仗时不可能使用长达六米的长柄枪，不过据考证他用的枪仍然可算是重型马上持枪，枪柄约九尺，枪身约一尺，总长超过三米，由枪身和枪柄比例来看，苇原火远理命可算是一种大身枪。

第二秘藏武器——正胜々速日

宿有胜利之神正胜吾胜胜速日神力的刀和双枪。根据《古事记》记载，正胜吾胜胜速日是来源于古日本神话中的胜利之神。代表着正义，克服自我的意思。追溯到素戋鸣尊在高天原与天照大御神对决的场景，素戋鸣尊取天照大御神所缠左髻八尺琼勾玉玉串，全部打散，将勾玉用口咬碎，化成为雾气而诞生了男神正胜吾胜胜速日天之忍穗耳命。又取所绕缠右髻之玉串，吐雾现神，名为天之菩卑能命，再取天照所缠欲蔓上之玉，吹气成神，名天津日子根命。素戋鸣尊在这场战斗中败北后来到地上建立了出云国，但天照也觊觎起地上的国土，她想自己的儿子正胜々速日去治理这里，天照派下了建御雷神和天鸟船前往。建御雷神平定苇原中国后，于是天照派遣正胜吾胜胜速日前去治理，但正胜吾胜胜速日天忍穗耳命却不肯下凡，而推荐自己的儿子天迩岐志国迩岐志天津日高日子番能迩迩艺命。于是这位天神之子就来到九州南部的筑紫地方，在高千穗峰立都建国，被称为"天孙"。

大家一起来神话属于我们的电玩吧！

"大话电玩"

首先感谢各位读者对本栏目的支持，上期的回函量非常高。对于各位热心读者的回馈礼物也即将发出，算是我们聊表寸心，请各位关注本期的中奖名单，到时候注意查收礼物。本期我们依然为大家准备了日本原版的礼品，既能在本刊发表自己的观点，又能获得精美礼品，何乐而不为呢，那么快点踊跃回函吧！ 主持 七曜

你觉得现在SONY应该如何挽救如今PS3的颓势？



1 这个，我不认为PS3太过于颓势，相比Wii肯定没得比，但和X360平分秋色应可。PS3走的是大作向，现在能静下心来细细品位大作的人不多了。 ——陕西省西安市 刘爽

七曜 这是一张令人眼前一亮的回函，与众不同的回答令你的观点格外鲜明。诸多玩家为PS3出谋划策无非都是降价，但降价的底线究竟是多少？PS3的成本费用摆在那，现在的价格都使PS3举步为艰，为了调整价格，索尼已经对PS3进行了数次"阉割"来降价，但效果并不好。换言之，就算PS3降到了大多数人的心理价位，但没有软件的支持，大家会去买吗？难道真的购买PS3来看蓝光影碟？这都是不现实的想法。记得PS2上市两年间的价位并不比PS3高出多少，但有充实的软件阵容作为后盾，所以大家也会相继抢购。X360在日本市场的销售状况和PS3确实平分秋色，其实除了FF13和星海4，X360上的RPG都掀不起什么风浪，如果FF13果真不推出日版，那么PS3在FF13上的损失几乎就只有欧美市场。现在大家生活和学习的压力都很大，有经济能力的人没时间去玩高端游戏，有时间玩大作的人又多半是学生族，购买主机来体验超大作也是不现实的。相反那种一、两小时就能通关的小游戏，或者随时能拿出来玩两关的简单休闲小游戏特别受大家的欢迎。一般的大作大多数人也就是看看CG动画，欣赏一下人设，在和其他玩家讨论时能搭上几句话就行了。又有几人肯花数百小时来将一款大作的全部要素挖掘干净呢？



2 PS3的前景应该很大，支持SONY的人很多，支持PS3的人也很多，只是游戏少一些，我现在看到好多同学用PS3玩PS2游戏，PS3游戏只有少少的几个：GT5、MGS4、355，虽然都是大作，但花几千块钱玩可怜的几个游戏总会腻。 ——山东省济宁市 牛志远

七曜 因为PS、PS2的情缘，相信打心底支持索尼的玩家还是很多的，用PS3玩PS2游戏在七曜的朋友中也为数不多，谈去谈来还是软件阵容跟不上。PS3上稍微好一点的游戏都能玩很长时间，即使不是一线大作也是如此。比如《龙如见参》、《战场的女武神》等等，经常和几个朋友讨论该月能有哪几款游戏值得入手，然后把一些过时的软件拿去当掉。主要是一个PS3游戏的价格不菲，买之前都要打听清楚才敢下手，如果买到《龙穴》、《非洲》这种雷作也只好自认倒霉了。



3 首先，发售更多独占优秀游戏作品才是最重要的吧？其次，如果说艺术都分为阳春白雪和下里巴人，游戏作为第九艺术，难道真是如此？我认为游戏是让所有人快乐的宝贝，应该让各种对应人群哈皮。S氏只是定位过于狭窄，这需要时间的磨合。 ——安徽省合肥市 蔡敬

七曜 首先感谢这位小姐用流畅的字迹给本刊的新栏目回函。你我同属江南六省，也算是半个老乡了，记得以后多给予我们支持哟！本期又谈到独占这个话题，仿佛大家都觉得独占是挽救PS3颓势的关键之一。没错，在当今社会，垄断就是聚财的重要手段。"必求垄断而登之，以左右望而网市利"，站在市场的高地上操纵贸易，能够随心所欲的把持和独占产品。PS和PS2之所以能有十年的辉煌王朝确实是以往拥有诸多的独占作品而傲视群雄。如今诸多名作系列的倒戈和脚踏两只船，使得PS3的形势急转直下，玩家有自己选择的权利，商家也有自己抉择的权利，索尼拿出利益来笼络软件厂商才能保证有更多独占的软件大作来登陆PS3。目前PS3的"护国法师"还剩小岛秀夫和野村哲也，MGS4已经出手，优异的销售成绩的确为PS3争回了一口气，接下来就看野村哲也大神的举动了。关于PS3的定位，不可否认，PS3是高端用户向的游戏主机，对于日本和欧美的消费水平，PS3的价位并不算太高，主要还是没有软件的支持，蓝光光膜的普及率太有限，让人感觉PS3仿佛是一台超时代的游戏机，有一种生不逢时的感觉。



4 请时尚明星代言，加大宣传，把PS3弄成时尚人物、先进娱乐的必然选择，大力增强亚洲市场，并降低价格，再来个超薄版，拉拢第三方，并自己发行游戏。 ——辽宁省沈阳市 李黎

七曜 一个非常别出心裁的点子！PS3华丽的外表配上时尚人物绝对是如鱼得水，这也许能拓展出一批新的用户群，但其高端的设计确实不是一般人愿意去尝试的。在PS3刚刚亮相时，就有很多玩家对它的体形和重量提出了异议，看来和当年的PS2一样，超薄型的PS3呼之欲出，相信在技术层面上得到解决后，索尼会在适当的时机推出超薄PS3。拉拢第三方软件商在前面已经过了很多了，这些不是索尼自己能完全决定的，到是多推出原创作品可能会对萎靡不振的市场产生不小的刺激。比如小小大星球、白骑士物语都应该是素质相当不错的原创作品。

游戏未来是向大片方向发展还是小品?MGS还是瓦里奥?

我认为两者还是均衡发展的好，不同类型的游戏有不同的价值与可玩性，大制作游戏内容丰富，游戏效果出众，在游戏中属于欣赏级别。小品级游戏也有其存在的市场，在平常工作中的闲暇之余玩一玩这类游戏还是有很趣，很轻松的。

——浙江省嘉兴市 冯诚彦

七曜 作为玩家，只要是好游戏我们都会欢迎，但对于厂商来说，就是哪个赚钱就出哪种。大作和小品同样都会有支持者，但支持者的数量是靠品质来笼络的，是需要时间来沉淀的。不管是哪一款大作，它在推出之前都是前途未卜，推出后能一鸣惊人就会成为真正的大作。所以游戏市场是一个两者并存的空间，红花还需绿叶配，没有了小品级游戏，又何来大作呢?

大片，随着时间的推移，硬件性能必将不断进化，试想用PS3玩俄罗斯方块是什么感觉将来，游戏将不只是人们消遣娱乐的方式，他将成为一种文化，一种和小说、电影一样的，为了表达制作人的某种思想的载体，而游戏本身的高代入感会使其更受人们欢迎。

——吉林省吉林市 王卓夫

七曜 用PS3来玩俄罗斯方块那叫奢侈……十块钱买一台俄罗斯方块的专用掌机一样可以玩的很开心。

游戏在国内目前还只是边缘产业，但可以说是我们玩家心中的艺术和文化，如果每名玩家都能把它当成艺术来欣赏，当成文化来钻研，我想它迟早也能变成主流产业，任何事物都不是与生俱来的主流形态，只要大家一起努力来支持游戏产业，它同样能蒸蒸日上，获得更多人的认可。游戏同电影一样能传达制作者的思想，就像MGS系列绝对可以称得上是一系列的优秀“电影佳作”。

我觉得未来游戏的发展是向大片方向，因为次世代主机推出至今的理念是使游戏真正成为大气的艺术品!

——浙江省绍兴市 何嘉宁

七曜 左右游戏大发展方向的是游戏厂商，每次主机争霸战的结局在一定程度上决定了未来几年内业界的发展方向。比如现行主流主机Wii是以体感为卖点，NDS则在于推广触摸屏，所以软件厂商不管合不合适都在软件中强制加上体感和触摸的设计。其实这种还处于摸索阶段的设计不用那么急的去实现，因为现在的体感系统还不完善，比如Wii上刀魂游戏就是一个非常烂的作品，同样Wii上战国无双和零也没有PS2和XBOX上的版本优秀。一味的追求创新而放弃了很多原来的东西也是不可取的，只是追求新意而不讲究技术，等新鲜劲过后产品自然会无人问津，只有创意+高性能才能打造出真正的游戏艺术品!

如果是以我的观点来看的话，精彩的CG与游戏性是必不可少的，这两者都十分重要。但是如果只重游戏情节而轻游戏性的话，就失去了游戏的原本乐趣了，还不如买张好莱坞大片来看。如果只重小品的话，千篇一律的按键，千篇一律的动作，这迟早会造成审美疲劳的，所以应该均衡发展。

——广西省南宁市 李长安

七曜 以前学生时代，每次和同学们讨论游戏，不管是谁都能来上几句。某次谈到FF10，人人都说自己玩过，都认识尤娜。但当我说到玩跑鸟的小游戏拿日轮圣印，平原避雷拿火星圣印时，就没人和我讨论了。要么说没玩过，要么说玩不过，我自己到显得很尴尬。一个真正成功的游戏是为全部玩家来打造的，伪非玩家只观赏一下精美的CG动画就能得到满足。而核心玩家也能在其中挑战自我获得成就感。正如这位同学所言，游戏的精彩画面与游戏性都必不可少。

这又不是不可两者兼得的嘛，毕竟人与人的喜好都是不同的，所以没必要去考虑此事。这和FC时代还不是两码事，也许现在所谓的“大片”很吃香，但随着玩家和开发商对游戏认识的提高，在未来可能每个人都能很快的找到自己真正喜欢的游戏。

——辽宁省大连市 刘育彰

七曜 玩游戏，最大的原则就是开心。除了像我们这些游戏工作者，其实对于一般玩家来说游戏就是一种娱乐，可有可无，确实没有必要那么认真的去担忧。喜欢什么类型游戏，自己适合什么样的游戏就去选择好了，至于别人的观点看过即可，如果认可可以支持，如果不认可也没必要去深究，一场游戏一场梦。

游戏厂商应该更注重家用机平台还是掌机平台?

掌机多一点吧，无论是成本还是便携性都是掌机多一点!虽然画面不行，但家用机贵呀……

——河北省承德市 王思语

七曜 这位同学所说的确实是掌机的优势，但家用机和掌机比，在价格上绝对物超所值，真正的核心玩家应该拥有自己的家用机。一般掌机游戏都是家用机的缩水版、减化版、移植版等，在层次上稍微低点，要真正体验高层次的游戏还是应该玩家用机，而且一般有家用机的玩家也都拥有掌机。再退一步来说，现在的家用机除了PS3外，其价格和掌机相比也高不了多少。总而言之玩家依据自己的喜好来购买适合自己的游戏主机。

掌机，掌机是发展方向。现代人在家的时间那么少，根本不实际。宅一族除外，但他们会掌机、家用机全制霸。

——北京市宣武区 张萌

七曜 其实呢，如果你静心来玩一个掌机游戏，会发现一般的掌机大作完美所需的时间并不会比家用机的少多少。玩游戏是也是玩心情，不用赶着时间玩，有时间就碰一下也是不错的主意。这样一来就是需要选择自己最喜欢的游戏来玩，不然买N多的软件堆在家里只能放着生灰。

当然是家用机平台，家用机才能使玩家对游戏有更好的享受。

——北京市丰台区 高原

七曜 这个，家用机上的游戏品质与掌机相比，其优越性已经不言而喻。但家用机软件开发成本比掌机要高得多，所以厂商们经常把一些老家用机软件复刻到掌机上，来为家用机软件赚取奶粉钱。比如DQ4、DQ5的NDS复刻版几乎没花什么成本就轻易的突破了百万销量。而且现阶段家用机的整体形势都不上进，所以有部分大作也即将登陆掌机，就像DQ9。

目前看来还是掌机的前途比较明朗，而且随着集成度的提高，可能性（包括新的游戏概念）会越来越多。

——北京市朝阳区 姚书研

七曜 家用机的用户群兼容掌机的用户群，但一般购买这么多游戏机的玩家都是核心玩家或者富家公子。因为现在的游戏流程很长，而且收集要素越来越丰富，隐藏BOSS也越来越难打，这都是需要花费大量精力来应对。还是那个观点，有条件、有时间的玩家可以全机种制霸，没有太多条件和环境来玩游戏的玩家可以选择性的来进行游戏，就算“无机族”的同学们还可以购买一本电软来享受游戏给大家带去的快乐。

两手抓，两手都要硬，既不可只注重家用机，又不可偏重于掌机。所谓荤素搭配才是健康之道。不过以目前市场形势看来，家用机市场有些混乱，一是软件制作成本难以控制，另一是软件销量除了FF这种王牌软件外，很多大作的销量都无法得到保证。希望家用机软件多出精品吧。

——北京市朝阳区 李晓晓

七曜 嗯，每次说到现在的家用机市场，大家都会摇头，确实现在主机争霸战形势很不明朗，而且三大主机都有自身非常严重的弊端。PS3虽然性能强大，但无奈没有软件支持，360的三红也越演越烈。以现在玩家们的品位和业界对于“精品游戏软件”的定义，在PS3和XBOX360上推出精品软件需要花费大量的人力和财力，想要马儿跑，又想马儿不吃草，那么制作出来的只会是《真・三国无双5》这种半成品，然后不断推出所谓的“完整版”、“加强版”来圈钱。

日本原版礼物放送!

本期依然为大家送上日本原版的礼物，而上期读着中奖的名单也在此公布。本期大礼是日本寿屋原装的天诛人物手办，目前该产品已经停产，所以保留下来很有收藏意义，也算是本刊为迎接即将发售的《天诛4》而准备的前奏。另外本期依然会赠送《口袋妖怪白金》的正版徽章，这次是三主角的。

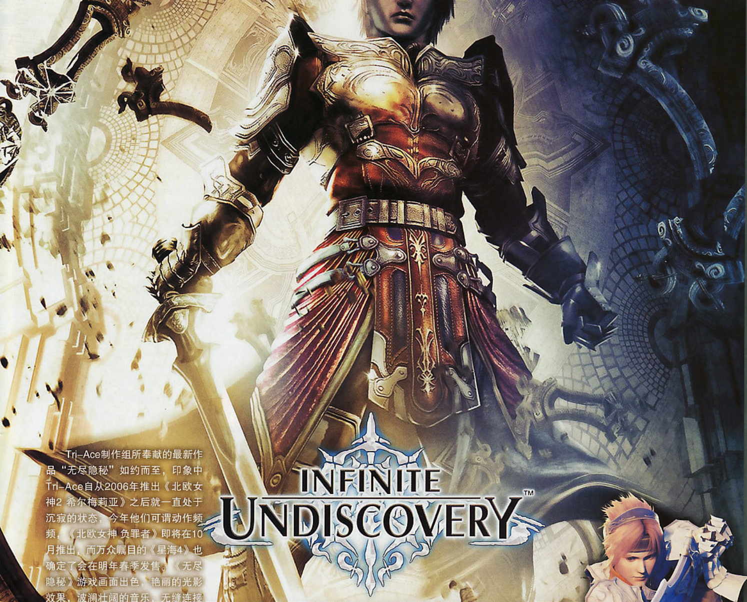
第237期 大话电玩 栏目中奖名单

北京市朝阳区 李晓晓 无双原版画册

吉林省吉林市 王卓夫 口袋妖怪原版徽章

上海市崇明县 黄广艺 口袋妖怪原版拼图





Tri-Ace制作组所奉献的最新作品"无尽隐秘"如约而至，印象中Tri-Ace自从2006年推出《北欧女神2 希尔梅莉亚》之后就一直处于沉寂的状态，今年他们可谓动作频频，《北欧女神 负罪者》即将在10月推出，而万众瞩目的《星海4》也确定了会在明年春季发售。《无尽隐秘》游戏画面出色，艳丽的光影效果，波澜壮阔的音乐，无缝连接的场景，超高的自由度，丰富的隐藏要素，这些元素足以让所有玩家为之欢呼。 □文/七曜

XBOX 360 X360	本刊译名：无尽隐秘		2008年9月11日	
	动作角色扮演	史克威尔·艾尼克斯	7800日元	日版
	DVD	1人	725K	12岁以上

拔刀表示战斗状态

本作虽然有多名同伴组队，但实际上能让玩家完全操作的就只有主角卡贝尔一人。而其他同伴会依照AI的设定，也就是所谓的自身意识来自动进行战斗。A键是轻攻击，B键是重攻击，用A、A+B的组合键就能使出各种超级华丽的攻击动作。先说说，拔刀和收刀，卡贝尔必须字拔刀之后才可以对敌人进行攻击，攻击目标会自动攻击距离卡贝尔最近的敌人，之后只要按下右摇杆就能锁定攻击目标，而这时按下LB键，能依次切换攻击目标。当主角拔刀进入战斗状态后，所有同伴也会拿出武器进入战斗状态，他们会自动和离自己最近的敌人交手进行战斗。游戏的战斗采用即时制，玩家可以完全回避战斗，但角色的等级会比较难堪，所以还是练练级。

收刀状态进行各种探索调查

而当收刀以后，才能调查宝箱、开启机关和NPC对话，这点设计其实很不人性，也在无形中为玩家增添了难度，本作在战斗中就算开启了菜单来调整装备或者使用物品，战斗都还是即时进行的，会遭到敌人的攻击。在战斗中只要主角开始移动，那么同伴们也会停止战斗跟随一起移动，但被围攻的同伴需要靠近引导一下。拔刀时会附带一下攻击判定，收刀时的移动速度会比拔刀时快一些，所以在想要快速移动时，最后是以收刀的状态来直接前进。

本作的追击有三种形式 每种形式都有其特殊的妙处

这两种攻击在屏幕右下方的AP计量表累积到一定程度时便能附加"令敌人浮空"等效果，更利于玩家进行连击。所以在战斗中尽量使用AP计量表来施展连击以获得"连击奖励"。追击成功后会取得3种力晶石，追击被打成浮空状态的敌人可以取得红色的力晶石，效果是获得大量经验值；追击地面的敌人可以取得黄色的力晶石，效果是恢复攻击点数，即AP值；追击已经倒地的敌人可以取得绿色的力晶石，效果是恢复HP和MP。

AP计量表是战斗中的关键设置 消耗AP施展的招式具有强大威力

虽然游戏在战斗中只能使用主角一人，显得很枯燥，但高连击的欣赏度还是颇高的，还能很丰富的回报。在轻攻击后紧接着使出重攻击，便会使出威力强大的特殊攻击。另外只要按住A键或B键，在任何攻击后接着施展战斗技能，但这招会消耗MP。为攻击附加特殊效果时会需要消费AP计量表，在一次攻击中所需消耗的量，能够从AP计量表旁“TARGET”的标示中得知。



↑按住A/B键，攻击后施展特殊攻击。

反弹驱动是游戏必备防反技 在战斗中会起到意想不到的效果

本作没有防御这个概念，防御只能靠反弹驱动来实现。在敌人的攻击命中主角的瞬间按下LT键，就能使出使敌人在数秒时间内硬直，无法行动的反弹驱动。而且一但反弹成功，我方的攻击就会给予敌人致命一击，这是非常强的防反手段。此招对付攻击频率和速度非常缓慢的敌人会有奇效，比如一些体形十分庞大的敌人。不过也有很多敌人的攻击无法反弹，这个就需要玩家多去自行摸索了。

回复请求是重要的作战手段

在战斗中必须先帮濒死的同伴回复，这是本作的战斗准则之一。通过按Y键，可以请求同伴帮忙回复，效率会比直接用主角帮忙高。特别是在没有空闲时间进行回复的BOSS战中，这将是非常重要的救命手段。能够使用回复魔法的同伴在咏唱回复咒文时，需要保护好其不会受到攻击，否则他所咏唱的回复魔法会中断。强烈建议玩家们在队伍中一定要配备一名精通回复魔法的回复角色。就算卡贝尔在战斗中力竭倒下游戏也不会立刻结束，这时会有一段缓冲时间，画面右下方会像是慢慢闭上眼睛般逐渐变暗，如果在完全变暗之前有同伴帮忙复活就可以继续战斗。

本作中共有6种供选择的战斗方针

和最终幻想12一样，玩家可以通过各种战斗方针的指令来指挥同伴战斗。而战斗方针是一种通过预先设置的6种行动模式来实施对同伴下达行动指令的系统。必须配合小队的状况来逐一切换战斗方针。想要节省MP或是在原野上移动时可以选择温存。而跟BOSS或者强力敌人战斗时可以选择连携。由于本作中MP起着至关重要的作用，所以一定要随时保持在充足状态。具体为，自由：同伴根据自己的环境自由行动；连携：连续发动攻击帮主角达成连击；集中：攻击主角锁定的敌人；分散：攻击主角没有锁定的敌人；待机：在得到命令前原地待机；温存：不使用消耗MP的技能。

战斗奇袭是本作的一大亮点，在关键时候能起到逆转的作用！

当敌人发现卡贝尔一行人时，头上就会显示“！”的符号，只要在显示这个记号之前先展开攻击，就能够成功对敌人造成奇袭。相对的，在主角一行人尚未发现敌人的攻击时就会遭受到敌人的奇袭。无论是哪一方的奇袭都会显示出奇袭计量表，并产生一些特殊效果。比如奇袭成功会，会100%使出致命一击，取得的经验值是平常的1.5倍，而且容易使敌人掉落稀有道具。本作的敌人非常的灵敏，会通过视觉、听觉、嗅觉等各种方式来察觉主角一行人的存在。如果遭受到敌人的奇袭，AP计量表会归0，受到的伤害也会增加，只要一边注意残余的HP量，一边四处游走知道奇袭计量表归0即可。



↑被敌人发现头上就会显示“！”。

卡贝尔 CAPEL



是游戏中唯一能够随心所欲操控的角色。性格温和，能用吹长笛来施展各种绝技。因为被误认为是西格蒙特而被捕，但也同样被阿雅误认为是西格蒙特而救出。

阿雅 AYA



作为解放军一员的她，听说本军的“光之英雄”西格蒙特被捕，而前往监狱去营救，没想到却意外的救出了卡贝尔。在之后的冒险旅程中逐渐的被卡贝尔所感动。

鲁卡 LUKA



蒙特纳村所居住的龙凤胎中的男孩，头脑清醒、智慧过人。喜欢和妹妹一起到处搞恶作剧，一副天真无邪的样子，擅长与各种各样的小动物沟通。

萝卡 ROKA



蒙特纳村所居住的龙凤胎中的女孩，擅长演奏乐器。从小就喜欢跟随哥哥四处搞恶作剧，性格也和哥哥有些相似，虽然很天真，但说话时会提及世界的黑暗面。

西格蒙特 SIGMUND



倍受人们的尊重，被大家称为“光之英雄”，卡贝尔的容貌与他极为相似。他是唯一可以摧毁月之枷锁的人，为了将月亮从封印军的手中解放出来而努力。

艾杜亚多 EDUARDO



他也是解放军的成员，勇猛善战，使用的武器是大剑，非常崇拜本军的英雄西格蒙特，希望能成为和他一样的人。外表看上去很冷静，却是一个比较冲动的人。

米尔切 MIRCHE



看似非常有亲和力的姐姐级人物，擅长使用回复系法术，希望能用这种力量来帮助大家。做任何事情好象总要比别人慢上一拍，老是固执的按自己的节奏来行动。

尤金 EUGENE



他是西格蒙特的老朋友，善于经营，在发迹后成为大商人。对人非常的亲切和蔼，总是将笑容挂在脸上。但其实表面感情十分丰富的他，是一个思维非常缜密的人。

巴尔巴达 BALBAROA



以打倒西格蒙特为人生目标而不断进取，虽然曾经的挑战都失利了，但一直跟随着西格蒙特一起行动，其目的依然是挑战他，是一个只挚着于战斗的角色。

托马 TOMA



他身出于哈尔奇达的谍报机关“影”，被名门的教条所约束，从小他就侍奉哈尔奇达女王。与西格蒙特从小就是好友，他知道很多光之英雄过去的事情。

柯马智 KOMACHI



同样是忍者职业，绝对忠心于托马，祖上几代就是侍奉着托马家。实际上她对托马抱有非常强烈的爱慕之情。沉默寡言、性格忠诚，每次都能出色的完成任务。

维卡 VIKA



在黑社会里依靠贩卖各种情报而维持生计。得意技是能够趁敌人不注意的时候展开奇袭。虽然称卡贝尔为大哥，但只认金钱，是一个非常唯利是图的人。

古斯塔夫 GUSTAV



它是阿雅从小养大的熊，是红色皮毛的稀有品种。本来熊是非常凶猛的野兽，不会思恋他人。特别依恋阿雅，由于嫉妒卡贝尔，所以总是频繁露出凶相。

索连斯塔姆 SOLENSTAM



这位海涅尔人被称为“星星诗人”，是一个位学识渊博的大学者。一直隐居在布尔加斯森林的深处。为了阻止不吉祥的大事发生，而跟随西格蒙特一起行动。

基利亚 KIRIYA



索连斯塔姆的弟子之一，他是一名优秀的药师，由于为人刻薄，所以朋友特别少。从月之雨开始后，就执行关于月亮的研究，受索连斯塔姆的命令加入队伍。

塞拉菲玛 SERAFIMA



寡言少语，面无表情，所以很难看出到底在考虑些什么但其实是感觉相当敏锐的人，总是让人感觉无意地将重要的工作和女性化的东西很小心的处理。

连结系统是解谜过关的关键
请对各位同伴连结技详加了解

所谓连结就是可以和同伴一同展开攻击或探索的状态。一但进入这种状态，就能施展名为“连结行动”，事先设定好的同伴战斗技能和魔法。此外对应连结同伴还能使用具备特殊效果的连结技能。而且这个不光是在战斗中，在平常状态下可以实施，在村子中靠近同伴后，按住RB键再按同伴对应的按键，即可让同伴跟随自己在村子里活动，与村子的NPC交谈时也会由被连接的同伴进行，村落里的NPC由同伴进行交谈会得到不同的情报，配合同伴本身的能力也会达到不同的效果。



↑靠近同伴后，按RB键再按同伴对应的按键。

连结专用技是每个人的专署技

在同伴的战斗技能中，也有只能够在连结行动中专用的“连结专用技”。这种连结招式与一般的战斗技能有所不同，多半在解谜的时候才会派上用场，比如在龙之祠堂就要利用鲁卡驱使动物的技能来进行祭献。因为每名同伴的技能都不一样，所以他们连结技的性能和特征，都要事先在营地画面中掌握清楚才是。

主角有身为“长笛手”专属技能

主角卡贝尔也有自己身为“长笛手”的专属技能。卡贝尔能够透过吹奏长笛，强化或守护附近的同伴，这个技能会根据所演奏曲子发挥出各种各样的效果。在被神秘力量封锁住的地方演奏“千之知觉”便会解除封印。除此之外也有具备找出隐藏宝箱的效果。而“破魔之波”则是能带来犹如防护罩般消除魔法效果的曲子，演奏这首曲子后便会以卡贝尔为中心出现一块能使魔法力量无效的区域。



非常繁琐的同伴编成系统
这点是本作非常致命的缺陷之一

随着故事的推进，同伴们会陆续加入主角的队伍，人数越来越多，也能够进行小队变成。每名同伴都具备有各自的特性，能够依照特性来发动“在战斗中陷入危机时攻击力上升”等效果。如果将合作度良好的角色编排在一起，有时也能提升他们的能力。因此在编排小队时务必要好好确认角色的特性。例如，鲁卡和萝卡的“双子”特性，这种特性所具备的效果是在鲁卡和萝卡在队伍中时，能提升他们的能力。



IC技占有举足轻重的地位
同伴利用自己IC技来提供便利

本作可以利用同伴的技能来进行“合成”，玩家在菜单“skills”中选择选项“personal”，从而确认同伴的“IC”技能，比如萝卡的IC技能是“**おままごと好き**”，这个技能的效果是合成料理，当主角和萝卡连结后，选择菜单中“creation”的子菜单“items”就可以进行料理制作；每名同伴的IC技能各不相同，鲁卡的IC技能是写作，他可以为主角来谱曲；此系统是游戏的一大亮点，也非常具有实用性，所以要了解后善加利用。



←玩家在菜单选择“personal”，确认“IC”技能，选择菜单中“creation”的“items”就可以进行料理制作。

克里斯托佛 KRISTOFOR



对美丽的东西看不上眼，语气轻蔑。在与女性谈话时，口气会明显的改变。本来是无家可归的流浪者，与塞拉菲玛双方都认为对方是自己命中注定的人。

法依娜 FAINA



在肖布隆村居住的姐弟，在营地走失的雷姆救回了卡贝尔后，对他产生了非常强烈的好感。虽然不能直接参加战斗，但在精神上一直支持的卡贝尔。

多米妮卡 DOMINICA



不喜欢有事瞒着不说或是说话绕圈子，认为守护人民是理所当然的事情，因此会为大义而舍小义，不赞成西格蒙特的做法，常常对他冷嘲热讽。

雷姆 LAIM



在营地外意外的救了受伤的卡贝尔，他是一个有些害羞、内敛的男孩，但只要与人熟悉了就会表现出很亲热。作为商人有丰富的旅行经验和警惕性。

昂 SUBARU



治理哈尔奇达女皇国的海涅尔。由于担心于世界的形势，希望能用独特的想法来治理国家，走本国独有的路线。以前就认识西格蒙特，所以对卡贝尔像孩子一样。

雷欧尼德 LEONID



给月亮带上枷锁的人，被人们称为暗之公子，是所有人恐惧的对象，为了集结月亮的力量而创立了封印军，妄想借助月亮的力量而超越神，他是一切罪恶的原凶。

对于经验值的获取有很多途径

在打倒敌人之后，不只小队中的成员，就连待机中的替补同伴也能够得到经验值，不过他们能够得到的经验值大约只有出场队员的一半，因此成长的速度也会比主力队员缓慢很多。所以除了在等级非常低的情况之外，笔者建议玩家们还是应该时常更换同伴来轮流取得经验值，以免在特殊限定人员的战斗中遇到难题。由于会遇到议定要将特定同伴遍入小队的状况，所以最好平均培养每名同伴。另外在各个任务攻略中，只要满足了一定的条件就能获得额外奖励的经验值。



本作全部50个成就解锁条件大公开！

成就名称	解除条件	获得点数	成就名称	解除条件	获得点数
奇袭成功	初次奇袭成功	5	逃走者	躲避红龙攻击，无伤到达モンタナ村	30
光石火	10回奇袭成功	10	救世主	プレヴェン城全部士兵营救成功	30
愚者	被敌人奇袭10回	10	新月の守护者	无村民死亡的情况下护送他们回到目的地	30
连击	地面普通连击30以上	20			
空の王	空中追击20以上	20	子守王	在雷姆受伤前将其救出	30
地の王	追加伤害连击20以上	20	ひき逃げ犯	ビハル坑道中用矿车消灭10名以上敌人	30
技の达人	全部战斗技能习得	30			
魔の达人	全部魔法习得	30	波乗り王	注意提防战斗中的特殊事件	20
伟大なる音乐家	全部曲谱习得	30	ロイヤルガード	3分以内到达女皇身边	20
收集癖	获得全部珍贵道具	50	快速王	3分以内到达ショブロン村	20
一流调理师	烹饪技能升到4级	5	刚の艺术家	圣剑“神剑苍龙”铸成	30
味大帝	烹饪技能升到6级	10	神の舌を持つ者	至高の料理“天上天下”合成	30
熟练の炼金术师	炼金技能升到4级	5	マッドサイエンティスト	神器“圣杯获得	30
尾を飲み込む蛇の使者	炼金技能升到6级	10	ゴッドハンド	魔导书“宇宙の意思”获得	30
いつぱし锻冶屋	锻冶技能升到4级	5	月印の暴走	同伴中有9人狂暴化	30
稀代の名工	锻冶技能升到6级	10	苍の锁解放	破坏苍之锁	10
卖れっ子作家	执笔技能升到4级	5	橙の锁解放	破坏橙之锁	10
神の笔	执笔技能升到4级	10	红の锁解放	破坏红之锁	10
ハイエンチャンタ	施法技能升到4级	5	绀の锁解放	破坏绀之锁	10
オーネロの使者	施法技能升到6级	10	黄の锁解放	破坏黄之锁	10
仲间との绊	全部同伴集结	10	灰の锁解放	破坏灰之锁	10
大金持ち	所持金数量到达99999999	20	宿敌击破	暗公子レオニ ド击破	30
杀戮者	杀敌数累计到1000人	20	神の代行者打倒	ベラ击破	45
目を大切に	总游戏时间超过40小时	30	英雄の归还	在セラフィックゲ ト让西格蒙特成为同伴	49
爆破魔	グラ ド监狱中引爆全部火药桶	15			
投石王	プレヴェン城用投石器杀死10名以上的敌人	30	神を切り伏せし者	VeryHard难度打倒最强隐藏BOSS昂翼天使	1

集合同伴的力量，来斩断月之枷锁！月之印的宿命传说在此刻被卡贝尔终结！

POINT.0 楔子

暗之公子雷欧尼德将人们赖以生存的月亮套上了枷锁。因为在本作的设定中月神通过给人类在身体上施加月之印而赐予人们力量。在他们出生之时，便依赖月的神力而注定其一生的命运。可以说，月亮就是人类生存的希望，但雷欧尼德妄想借助月亮的力量而超越神，他用月之枷锁禁锢月亮并吸取它的精华，并且集结月亮的力量而创立了封印军，顾名思义封印军就是守护月之枷锁的军队。

有镇压的地方就会有反抗，西格蒙特，一个被人们称为光之英雄的人，他领导的解放军就是为了消灭封印军而存在。他其实就是我们的主角卡贝尔的父亲……卡贝尔出生于一个满月之日，但不幸的是当天发生了月蚀，这场灾难导致他月印能力的缺失。月印对于剧情中的角色来说就如同生命一般的重要，因此卡贝尔被放逐，老王后也伤心去世，失去了妻子和儿子的西格蒙特悲痛欲绝，他对月之神力产生了憎恨，他要求女王消去了他月印。消除了月印就等于重生，重生后的西格蒙特也没有了月印。他组织了解放军，只有他有力量解除月之枷锁，他要用自己的力量将人们解救出来。但就如文头所言，在人们出生之时，他们的命运就已经注定。西格蒙特在与雷欧尼德的战斗中败走逃亡，封印军四处捕捉西格蒙特，而当年的弃婴“卡贝尔”因为长的和西格蒙特十分相像，所以被当作是解放军的首领而被关押在グラード监狱，本作也正式从此处开端……

POINT.1 グラード监狱

游戏一开始可以选择“EASY”和“NORMAL”两种难度，在通关后会增加“HARD”难度，而将“HARD”难度通关后，则会出现究极的“Infinite”难度，玩家可以按照自己的适应程度自行决定游戏难度，但要特别提醒的是，EASY难度通关后，无法进入隐藏迷宫。阿雅是一个非常崇拜西格蒙特的女生，听闻其被关在グラード监狱，所以前来相救。游戏一开始当阿雅将主角救出之后会有一些最基本的系统讲解，A是轻攻击，B是重攻击，A键连按以后，再按B键会形成特殊组合攻击，这是游戏的基本攻击手段，先拿两名狱卒练习一下。玩家如果选择菜单skills选项的子菜单battle，就可以选择为主角装备攻击技能，被装备的技能在A、B键位中任选，战斗中被装备的技能通过长按相应的键位来发动，同样也可以融入连击中，还会成长。战斗结束后男主角和阿雅开始脱狱行动，一路前进，一路还会有各种系统讲解，比如如何开启宝箱，如果实在找不到钥匙可以选择对宝箱进行破坏而强行取物。继续前进便会看见存档点，和《最终幻想》系列一样，本作也是在固定的存档点才能进行存档，而且存档点不具有回复功能。左转以后和监狱里的田舍の青年对话触发会“家族の元に”的委托任务，需要把他给予金币交给他住在菲尔卡斯的妻子和孩子。

继续前进再左转，这时系统会提示玩家使用连结系统，首先与同伴靠近后，先按住RB键，然后在按相应的按键来选择同伴。阿雅的连结技能是射箭，用她射击火药桶可以引爆，这样可以炸飞杂兵和挡路的盾牌，如果把途中的所有火药桶全部破坏，可以获得15点的成就。一路向上来到电梯，收刀之后调查电梯开关启动电梯后，会触发剧情，这时会有BOSS出现，以玩家目前的实力是无法击败BOSS的。先一路向上跑，沿路必须破坏盾牌来打开缺口，将其全部破坏会获得HP、MP全回复的奖励。来到道路的尽头，铁门被锁住了，无法继续逃跑，这时必须先和BOSS拉开距离，然后利用和阿雅的连结技，射爆旁边的火药桶，利用爆炸来打倒BOSS，然后从他身上获得钥匙，收刀后即可开门脱出。

POINT.2 グラード森林

脱出后与解放军的一行人在グラード森林中汇合，接下来的任务就是趁黑夜穿越丛林。这里的敌人虽然数量众多，但都很弱，玩家在配合右上角的地图前进时，还应该多注意屏幕中的白点，这相当于指路灯。在树林中系统会提示玩家进行隐蔽行动，并灵活运用地形来隐蔽自己，多在敌人未发现自己的情况下进行偷袭，这样能获得大量经验值，初次偷袭成功后会获得30点成就，再之后阿雅还会提示玩家树上的果实可以用弓箭射下来。一路前进，这个森林的路程很长，除了沿途的封印军之外，走到中途听见狼嚎后还会出现野狼和毒蜂。路上除了宝箱外，还会显示可以拾取的草药，当然，这需要冒着危险收刀来捡。大概行进到一半路程以后，巨人BOSS会再次出现，本战依然是打不过的，还是只能逃跑，接近出口时，阿雅支持不住倒下了。正在危难之际西格蒙特带着手下出现救了卡贝尔，他和卡贝尔长的还真像，难怪阿雅先前误会他是西格蒙特。

全员安全到达营地后，了解到阿雅是因为诅咒而昏倒，先和她对话，之后再和全部同伴对话后，最后再和阿雅对话，就会发生剧情，大家商量后决定由卡贝尔将阿雅送往附近的モンタナ村落疗伤，同时得到了英雄馈赠的礼物“エンブレムソード”。第二天清晨，一行人开始上路，继续在グラード森林中穿行，由于主角抱着阿雅而无法进行战斗，一路上的全部敌人都由同伴们来清理，不过他们的实力对付这些杂兵绰绰有余。来到ルセ平原后，系统会提示存档，这时会和同伴们分开，主角在没有护卫的情况下独自将阿雅抱到モンタナ村，这时会有一头红龙在空中吐火球来不断攻击主角，只能躲避。只要一路靠左直行就能到达モンタナ村，如果在躲避的过程中无伤到达的话，可以获得500点经验值的奖励。

POINT.3 モンタナ村

直接来到村子最上方的房屋，这里可以遇到鲁卡和萝卡，进入屋子后发生剧情。阿雅留在这里治疗，而主角同意帮助他们两兄妹救出被困在龙骨之祠的爸爸。这时可以先在村子里自由活动一下，和NPC们对话可以获得一些道具，然后从村子石桥的洞下穿过，一路来到龙骨之祠的入口。这里的敌人全部是毒蛇和蝙蝠，会给予玩家中毒和混乱的状态。每个场景都会有一个蓝光的开关，靠近后收刀启动开关即会照亮整个房间。一路沿着右边前进，来到最右上的场景后，利用和鲁卡的连结技能与小老鼠“チュラノ”对话，然后到这个场景左数的第二个场景与小老鼠“チュリア”对话，再跟着“チュリア”一直跑回地图右下的场景，调查石墙即可进入隐藏房间，可以获得1000点经验值的奖励。

一路来到龙骨之祠的大门前，这里提示需要两种生物作为祭品才能开门，就是毒蛇和蝙蝠。这里先将任意一只毒蛇或蝙蝠引诱到门附近，然后利用鲁卡的连结技“ペンギンズ・パレード”可以操控它们，然后按A键调查大门，这里毒蛇和蝙蝠可以分开引诱，一样一只即可，如果一次成功的话可以获得10点成就。开门后即会进行BOSS战——兽使いランバット，这个BOSS很轻松，基本注意躲避即可，砍几下就跑到其身后继续砍。本战结束后能够获得了“青龙のアマリスタ”、“青龙のフルート”和两首曲谱，通过方向键的左、右可以即时切换装备的曲目，按X键来演奏，其中“千の知觉”拥有龙的视觉特效，能够发现隐藏的宝箱。来到龙身后的道路，使用“千の知觉”就会发现隐藏的道路，在里面继续吹奏能发现隐藏的宝箱，拿齐宝物就可以返回了。

回到モンタナ村鲁卡的家里，阿雅已经苏醒，



他们准备去プレヴェン城，这时鲁卡和萝卡要求加入队伍。在这里万屋里的主人おばさん对话，就可接受他送东西的委托。每送完一个物品后才能再回去接受需要送的物品。“ロクロ”给在一间民屋里坐在椅子上的老人カミナリじいさん，“发饰り”给在万屋对面的女性亲切なお姉さん，“铁の腕轮”给在拱桥附近的ひたすら歩く老人。全部完成后去万屋能拿大炮报酬“奇迹の灵药”。在村口附近与寂しげなオジサン对话可接受他的委托，需要帮他把信送到住在ブルガス的朋友デントン。

POINT.4 プレヴェン城

出村后来到ルセ平原，先一路向下，而后在一直沿着大路往右走，一路来到プレヴェン城。本作的行进路线都比较长，路上的敌人也很多，如果不想浪费补给，可以选择躲避。来到プレヴェン城以后解放军正在攻城，这里的要点是，先帮忙清理杂兵，等我军的投石车出现后，就赶紧去操作，先将其对准城门，而后再按住A键不放，利用蓄力攻击轰击城门，数次之后即可突入プレヴェン城，反正投石车是无限登场的，不用慌张。如果能在3分钟内打开城门，那么可以获得3000点经验值的奖励。

进门存档，与存档点旁边的老人对话可以恢复HP和MP。然后开始在这个迷宫中寻找上楼的通道，这里要说的是，有一个雕像鬼非常可怕，它



在活动之前与其他的雕像略有不同，遭到它们的奇袭会非常可怕。一些无法进入牢门，可以从宝箱或是敌人身上获得钥匙，而在黑暗的地方可以用道具“太阳の欠片”照明。一楼的上楼口在左上，玩家需要按逆时针的方向前进才能绕道那里，二楼的上楼口也几乎在同样的位置，依然是逆时针绕圈。一路来到三楼，这时候会切换队伍，鲁卡和萝卡离队，而艾杜亚多会加入。存档点存档后，然后上4楼，这里必须在地图的最左上角演奏“千の知觉”，而后才会出现隐藏道路。从隐藏道路来到城堡的最顶层，遇到封印骑士レスター，发生BOSS战。如果本战能在2分钟内消灭BOSS，那么可以获得20点成就，并得到道具“イエローベリィボトル”和“ホワイトベリィボトル”。战斗胜利后西格蒙特破坏了月之枷锁的苍之锁，卡贝尔也在阿雅的劝说下加入了解放军，这时西格蒙特的组织成员亦全部加入，并且队伍开启了编辑功能。但本作中想编辑队伍只能在城镇进行，而同行者无法编入自己队伍。

POINT.5 王都ブルガス

在前往王都之前，笔者觉得有必要介绍一个分作弊手段来获得金钱的方法，因为本作中队员的数量极多，想为他们都能及时换上最新的装备，几乎是可望而不可即的事情，所以建议玩家可以在这里先将金钱刷到120万以上，当然这个会影响游戏的乐趣，核心玩家可以不看本段攻略。破坏了苍之锁后回到ルセ平原，如果一直往左走到尽头，再向上走就会到达“王都ブルガス”，那就是继续剧情，如果想刷钱，那么请先回“モンタナ村”。

回到这里后先和同伴艾杜亚多连结，他的连结技能是铸造装备，先随便铸造东西将他的连结技能等级升到3级。然后去村子的商店里购买“シープの薄革”，此物品单价为120G，一次买99个；然后通过艾杜亚多的连结技开始制造“スマイルチャーム”，每两个“シープの薄革”可以造一个“スマイルチャーム”，将全部的“シープの薄革”制成“スマイルチャーム”后，再回商店把“スマイルチャーム”全部卖掉，此物单价1500G，只要你肯花时间来刷，钱要多少就有多少。

在获得你满意的金钱数后，再开始做正式剧情，前往王都ブルガス。到达后会发生剧情，西格蒙特去见国王，而玩家则可以控制主角在城中自由购物，之前获得的大量金钱立刻就有了用武之地。另外在城门口的民家内玩家可以找到之前监狱中田舍の青年的妻儿，将金币还给她们可以获得“ホワイトベリィボトル”。去酒场将之前在モンタナ村受委托的信交给デントン，得到“玄武命轮”。和城内图书室的笑颜の大臣对话接受委托，需要到ルセ平原打ギオル，将得到的“ギオルの毛皮”交给他，可得到“ラーニングコイン”，效果是获得经验值+10%。到街上与元气なばあちゃん对话后，接受她的委托，回モンタナ村把“特制干し肉”交给ルカ和ロカ的母亲，完成后回去对话获得金钱2000。另外在モンタナ村与西格蒙特对话能习得新的笛子曲子——“协奏曲のスコア”。之后从十字路口左转，去地图左边的仪式の间会发生剧情，看到西格蒙特正在接受月印仪式，剧情后完结后就可以离开这里从セル平原南侧前往“オラデア沙丘”。

POINT.6 オラデア沙丘

进入沙丘地区后玩家需要分为两队才能前进，沙丘中的龙卷风会大大减慢行进速度，还是尽量避而远之。在存档点旁石墙后的宝箱，里面有提高致命一击概率的指轮。一直向下走，就会进入ショプロン村。一进村玩家就需要将村子里所有橙色水晶打碎。战斗开始前系统会提示玩家进行分组，必须分为三组来进行，高处的水晶必须让阿雅用弓箭来破坏，另外有3处是隐藏的，都需要用主角的笛子吹“千の知觉”才会出现。一处在右下的房间内，另一处在凹进去的墙里，还有一处也在墙边。破坏掉全部水晶后就会进入BOSS战——封印骑士セムベラス。这场战斗还有很杂兵帮忙，而且BOSS还会远程的魔法攻击，建议使用米尔切的防护技。胜利后，西格蒙特让卡贝尔来斩断月之枷锁的橙之锁，主角居然成功了……

胜利后一行人返回オラデア沙丘，前往之前不能前往的西方地区，就是存档点的西方。进入西区后往地图的左下前进会遇到一批被困的ショプロン村民，上前与村民对话后卡贝尔自愿担当起护送他们回村的任务。屏幕上方的红色槽代表了村民们的生命值，每死亡一人就减少一部份。护送中途要优先消灭法师，当成功完成任务后，没有村民死亡，会能解开30点成就，并获得7500点经验值的奖励。到达目的地后，一个名叫法依娜的女孩发现她的弟弟雷姆走失了，和NPC对话后得知雷姆还在南边，之后将这个消息告知法依娜，卡贝尔和阿雅决定帮助法依娜找回雷姆。从存档点出发，往下走一点，走过拱桥似的岩石就会能找到正在被怪物群攻的雷姆，在解决掉全部怪物后，一只飞龙抓走了雷姆，这时他的HP值得会不断的减少，需要要马上控制阿雅用弓射杀飞龙。救回雷姆后他们终于姐弟团圆了。剧情后离开村子，这时村长会为主角强化连结技，开启了エンチャント系统。调查水池附近地上发光的东西会获得“骨で作られた栉”。从存档点左下前进追赶西格蒙特一行，在途中会发生剧情，阿雅让卡贝尔去找10根木材用来生火，直接在地上可以捡到，请仔细寻找。全部找到后和阿雅对话发生剧情后，得到新曲谱——“练习曲のフレーズ”，一路来到首都フェイエール。

POINT.7 首都フェイエール

剧情后得知阿雅居然是フェイエール的公主，接下来半夜卡贝尔偶然遇见阿雅正在和国王争吵，剧情后入手新的曲谱——“前奏曲のスコア”。回到旅馆休息，次日阿雅的宠物古斯塔夫失踪了，请卡贝尔帮忙寻找。和NPC对话后得知它跑到外面去了，出城后往右走很快就能看见正在被围攻的熊，这时一位名叫多米妮卡的女生与卡贝尔一同救了古斯塔夫，如果能让古斯塔夫不受伤的话，可以获得8500点经验值的奖励。回城整理好行装后，一行人向ヴェスプレームの塔出发。

POINT.8 ヴェスプレームの塔

要到达ヴェスプレームの塔，首先要穿越オラデア山岳地带，这里会有落石发生，小心躲避，其左上方就是ヴェスプレームの塔。这是DISK1的最后部分，也是DISK1目前为止强度最高的迷宫。西格蒙特告诉卡贝尔，这是他们第二次来到这里，上一次的攻击的失败全都是因为雷欧尼德的强大力量无法打败。进入后又会强制要求分为3组战斗。红色的门是暂时无法开启的，必须先进蓝色的门。在来到一处需要水晶的地方，先往回走会发生剧情，尤金得到水晶后会飞鸽传书过来，去尤金那拿到水晶，然后返回把水晶放上去，阶梯下的门就会开启。进入后传送到塔的里空间，碰到球状物的谜题需要同时攻击，这里可以命令同伴帮



忙。在需要用镜子反射的地方，请调整镜子的位置即可，其中有一个地方的要使用笛子演奏使隐藏的镜子出现。遇到落石的地方不要动，等待同伴们消灭法师后即可。再生之宝珠需要用西格蒙特之前获得的三枚宝珠欠片合成，之后交给阿雅就可以开门。经过一个需要同伴们合力攻击机关的地方后会遇到小BOSS战——**ヴィシャスアイ**，以现在的实力应该轻松就能将其砍死。剧情后西格蒙特与雷欧尼德再次展开了宿命之战，而主角一行则对付另一个BOSS——封印骑士**ドミトリィ**，他的武器是弓，而且杀伤力极高，建议先清除他身边的杂兵，再集中火力对付他。之后是剧情战斗，众人与雷欧尼德交手，不过了一会就会强制结束战斗，西格蒙特让卡贝尔来破坏月之枷锁的红之锁，这时雷欧尼德偷袭卡贝尔，西格蒙特无奈之下与其同归于尽……DISK1终盘，换DISK2。



POINT.9 首都フェイエール

回到首都**フェイエール**，西格蒙特的阵亡让所有人悲痛欲绝，为了不让人民失去希望，让解放军有继续战斗下去的动力，卡贝尔决定扮演西格蒙特来领导解放军。对于卡贝尔的接任，艾杜亚多显得很不服气，卡贝尔也决心用自己的努力来证明自己，到来宿屋最里面房间分别与尤金、米尔切对话，他们都鼓励主角一定要坚持下去。来到城门口，巴尔巴达表示他会离开，因为西格蒙特的死亡使他已经失去了奋斗目标。回到阳台吹笛子，剧情后会获得曲谱——“幻想曲**のフレーズ**”，翌日众人决定前往港町**ザラ**。

POINT.10 港町ザラ

经过**オラデア**沙丘一直往上走，之前被裂岩挡住的去路现在可以通行。港町**ザラ**的村民把卡贝尔当成西格蒙特而热烈欢迎他们一行的到来，因为他们觉得看到了希望，因为月之枷锁的绀之锁影响，海啸刚刚袭击了这里，村民都希望解放军能破坏掉绀之锁。接受了村民们的委托一行人来到**ザラの**海岸线，这里等着主角一行的BOSS是封印骑士**ニエジェラン**，此BOSS擅长使用水魔法，大绝技是大海啸能够攻击我方全体，发动的时候请躲到石礁背后，水晶需要连续攻击BOSS使他气绝后才能攻击，胜利后在海港乘船来到王都**ケルンテン**。

POINT.11 王都ケルンテン

一来到这里会发生一场小BOSS的战斗，需要用卡贝尔的笛子技能使敌人现形，然后再用阿雅和艾杜亚多来进行战斗。如果能在1分钟内打败它，那么可以获得“**ブルーベリィパウダー**”。

晚上艾杜亚多因为不适应月印的力量而晕倒，大家在商议后决定去皇城**ハルギータ**。

POINT.12 皇城ハルギータ

要到达皇城**ハルギータ**，必须先穿越**コバスナ**大森林，这里除了有雾还算简单。到达皇城后，直接去皇宫3楼拜见女皇。她告诉主角这个需要药师基利亚才能解救，并获得金钱10万。返回**コバスナ**大森林，沿地图往右走，就可以找到基利亚的家。但基利亚闭门不见，好在其师索连斯塔姆出现，众人谈到因为月之雨的影响，封印军里出现了狂暴化的敌人，感觉事态不妙的主角一行人，赶回王都**ケルンテン**。

POINT.13 王都ケルンテン

回到王都**ケルンテン**，艾杜亚多受到月之雨的影响已经开始狂暴化，众人上前阻止他，BOSS战。和之前的一样，先用卡贝尔的笛子技能使其现形，然后由同伴进行攻击，如果能在3分钟内打败它，那么可以获得20000点经验值的奖励。胜利后艾杜亚多清醒了，并感谢大家对他的拯救。

POINT.14 皇城ハルギータ

从**コバスナ**大森林返回皇城**ハルギータ**，因为受月之雨的影响队伍中只要拥有月印的同伴都会在战斗中会狂暴化，这时的攻击是不分敌我的，可以用药物暂时化解。回到皇城**ハルギータ**这里拥有月印的人也受到月之雨的影响，直接跑到皇宫3楼见女皇，这时DISK1关底BOSS雷欧尼德再次出现，众人都感到惊讶。剧情后女皇让她直属机构中的托马和柯马智协助卡贝尔。

POINT.15 锁の台地

从**コバスナ**大森林左上到达，这里有些断沟需要大蜘蛛来帮忙架路，一路上清除蜘蛛到达最深处展开BOSS战——封印骑士**ヘルド**，基本没什么难点，只不过打败他一次后，他会狂暴化，这时还是采取老战术。先用卡贝尔的笛子技能使其现形，然后由同伴进行攻击，水晶还是需要连续攻击BOSS使他气绝后才能攻击，如果能在2分钟内打败它，那么可以获得“魔术师の追忆”作为奖励，胜利后会返回皇城**ハルギータ**。



POINT.16 首都フェイエール

BOSS战胜利后自动回到皇城**ハルギータ**，剧情后**フェイエール**派人来请求援助。赶回首都**フェイエール**与国王发生剧情，然后去城南乘船回到港町**ザラ**。原来港町**ザラ**也受到了月之雨的影响，返回首都**フェイエール**向国王报告，剧情后，一行人因为担心法依娜和雷姆姐弟的安全所以决定去**ショプロン**村。不幸的是，当众人赶到**ショプロン**村，全部村民都已经被狂暴化的魔物杀害，用老战术打败狂暴化的魔物，但法依娜和雷姆还是遇害，看见心怡的法依娜死亡，卡贝尔非常伤心……

POINT.17 首都フェイエール

伤心的卡贝尔回到**フェイエール**，却被王国发现他并不是西格蒙特，双方发生冲突，这时巴尔巴达出现帮助卡贝尔一行解围。逃到港町**ザラ**后，众人还是被捕。这时萨兰德出现杀死了国王，失去了父亲的阿雅悲痛不已。回到**ケルンテン**女皇告知了大家卡贝尔的真实身世，然后去整顿装备和备足回复道具，王都右边的传送点这时开放了点的传送点，利用其传送到**ヴァレッタ**要塞，这是一场攻坚战。

POINT.18 ヴァレッタ要塞

进入后会被强制分为三队来进行战斗，之前的前进路线很简单，一路前进会见到小BOSS——**ネクロマンサー“エンヴィー”**，其实对付它很简单，因为3队同伴一起攻击，他很快就会被群殴至死。继续一会遇见多色门需要选择，按红→白→蓝→黄→紫的顺序重复3次即会成功，得到HP、MP全回复的奖励。关于变色球的谜题，攻击让它产生两种相同的颜色，蓝色会出现宝箱，绿色是前进的门，红色或双色则会遇敌。之后会遇到没有球的地方，还是利用老办法，用笛子吹出来。最后守关的BOSS就是封印骑士萨兰德，她的最大威胁是其恐怖的攻击力，战斗方式是在不停的回复同时，连击她自气绝，然后攻击水晶。胜利后会自动来到**プロブディフ**钟乳洞，这里只是一个过场，会一只大蝎子来回捣乱，其间会把主角和同伴们分开，让其独立前行一段，但是最后还是会合流。

POINT.19 水上神殿

来到**ピエリア**湿地，进入后前进一段就会发生BOSS战——红龙。它的攻击手段很丰富，但这些都不问题，它飞到空中攻击时玩家开始躲避，它落地后就上去狂殴即可。剧情后回首都**フェイエール**，这时建议把该花的钱都花掉，做好最后决战的准备。利用传送点来到水上神殿，进入后就是BOSS战——封印骑士**イスケンディバル**，他的威力和范围都是超一流的，但动作慢，而且大招的准备时间长，就利用这个硬直的时间差来展开攻击，然后就尽量躲避，切不可硬拼，如果估好BOSS剩余的HP值，特意让同伴来击败他的话，可以获得35000点经验值的奖励。之后又是连续的BOSS战，经历了这么多场BOSS战，对付他们实在太简单了，击败3个BOSS以后，终于出现了回复补给点和存档点。然后就要真正与游戏中的大BOSS雷欧尼德交手了，他首先派出自己的奴仆，玄武龟来与主角战斗，它虽然皮厚，但动作很慢，很容易打，胜利后终于和雷欧尼德开战，到了这个时候玩家无论是等级还是装备都不是DISK1终盘时能同日而语的，先斩断他周围的所有锁链，然后攻击他的本身，数分钟后就可胜利。

POINT.20 月の神殿

雷欧尼德被月神带走后，大家发现，黑之锁无法破坏，这是托马、索连斯塔姆和塞拉菲玛合力打开了通往月之神殿的门，最后的决战来临。原来月神贝拉想毁灭全人类，来重新构造其理想的新世界，卡贝尔一行人当然要阻止他。首先玩家需要再次打败雷欧尼德，复制前面刚刚与他战斗的方法即可。最终BOSS月神贝拉，首先看准其身旁的护盾在停止后马上进行攻击，先将全部的护盾都破坏掉，然后就可以攻击其本体了，BOSS的可怕之处在于能使用多种大范围的高威力输出，所以一定不要吝惜回复品，濒死或阵亡都要赶快救起，等级大概60左右，多用药品，肯定能扛过去。之后的结局笔者就不剧透了，玩家们自行欣赏。

蓝龙新作挑战即时战略



著名制作人、前作的优秀品质、大师级人设，都使本作倍受瞩目。本作一改前作系统，从角色扮演跳跃为即时战略，是否喜欢则因人而异。 □文/雪飞

NINTENDO DS NDS	本刊译名：蓝龙PLUS		2008年9月4日	
	即时战略	AQ interactive	5400日元	日版
	卡带	1人	64Mb	全年龄

CHECK! 棺中怪物

在战场上有不少古代的石棺，发动攻击打开棺材后，会出现特殊的怪物。这些怪物比较强悍，被击倒后会掉落珍贵的物品。在剧情战斗中，玩家不必急于打开石棺增添战斗难度，完全可以在这个场景进入自由战斗，敌人相对弱小时再打开石棺对抗其中的强悍敌人。由于石棺怪物会掉落的物品相当珍贵，建议玩家消灭全部的石棺怪物，至少也要将九层以下的石棺怪物全部歼灭。

CHECK! 金币

敌人和我方队员一样可以使用影子特技，当双方的影子同时出现时，玩家必须按屏幕显示用触笔迅速在下屏幕划动。此时屏幕上会显示出我方的影子逐渐成长，敌人的影子逐渐萎缩。如果我方取得胜利，则会给予全屏幕敌人伤害。



CHECK! 地图指令

名称	解释说明
Menu	进入菜单，调整角色装备、影子等
Info	情报，按上下键可以移动到周围场景并观察当地情报
Move	移动，一次只能移动一步，在解决自爆机器人前要格外注意部队的移动
Skill	技能，可以使用各种地图技能，甚至可以瞬间移动到商店场景
Find	探索，将角色所在场景分为三部分，玩家在任意一部分探索，探索成功会得到物品
Fight	战斗，进入自由战斗
Stay	不做任何事在原地休息
Sys	系统，存盘、读档或者调节声音等设置

CHECK! 影子对决

在各个战场与敌人战斗时，角色在移动到指定地点可以自动得到金币。在召使ロボの街使用金币购买提升角色能力的胶囊药品，两枚金币可以购买一枚胶囊。虽然使用胶囊价格昂贵，提升角色能力的数值有限，但大量使用仍然可以使脆弱角色一跃成为强悍的主力队员。因此在战斗中玩家一定不要嫌麻烦怕浪费时间，应该让角色们多在地图上走走，尽量多得到一些金币。

Check Up! 系统菜单指南

チームへんせい： 队伍编成，在游戏前、中期主人公们会被强行分队，最多时达到四队，玩家交替操作四队人马。选择队伍编成，玩家可以将队员重新分配到各队中，但那些特殊角色和队长则不能改换队伍。利用这一系统，玩家可以在进入大战前将主力派遣到该队，大大降低战斗的难度。需要注意的是，进行编队时玩家一定要重视敌人的位置，以免当敌人行动时，直接与我方最弱的队伍交战。不过，本作中吉布拉尔王非常强大，只要带足药品，完全可以以一人之力消灭整队的自爆机器人。

そうび： 装备，每位角色可以装备耳钉、腕轮、项链、戒指四种装备，各种装备可以提升角色的能力并且附加特殊技能，针对角色的特点为其选择最为适合的装备吧。

コマンド： 指令，其实就是为各个角色装备或拆除各种技能。需要注意的是，最初各个角色在战场上使用物品时，都只能使用回复一百体力的药，如果想让他们在战场上能使用其他的物品，则必须在这里为他们装备上使用该种物品的技能。

かげ： 为角色装备上新的影子。在游戏初期各个角色只能使用初始的影子，但在游戏中玩家会得到其他的影子。随着角色级别的提高，角色可以装备追加的影子，但每名角色最多只能装备三个影子。因为各种特技对应影子，所以角色装备的影子越多可使用的特技越多。利用这一系统，玩家可以为擅长属性魔法的库露库装备上回复系影子，加强自军的回复力量；也可以给专职回复体力的吉罗装备上属性魔法，使他成为攻击、回复两擅长的多面手。在战斗胜利后，角色们会得到经验值，达到一百后升级，各基础能力得到提升。同样战斗胜利后影子也会得到经验值，经验值达到一百影子的基础等级会得到提升，影子达到一定等级会觉醒出新的特技。



クエストリスト： 任务清单。这里只显示各种任务的基本情况，完成任务后必须回到接任务点，上缴特殊物品才能正式完成该任务。

アイテム： 物品。玩家可以观察物品情报，并且可以在这里使用提升角色基本能力的胶囊类物品。

ステータス： 情报。角色能力情报，玩家可以看到该角色的基础能力数值、已装备的影子、已装备的特技和装备品。

モンスターずかん： 怪物图鉴。玩家击败的怪物都会自动记录在怪物图鉴中，图鉴中显示该怪物的基本情报、出现场所、擅长属性等。

CHECK! 玩家进入即时战斗时的要领

进入战场后玩家进入即时战斗，点击下屏幕右侧第一个图标切换操作队员；点击第二个图标后，在下屏幕画一个圆圈，对该圆圈内全部队员下达行动指令；点击第三个图标则是对全体队员下达指令。确认对哪名队员下达指令后，点击怪物，此队员则自动移动到该怪物周围，并自动发动攻击。沿途如有其他怪物挡路，此队员会适当自动攻击并绕行。如果目标怪物在此队员移动范围外，比如水中、台上等，此队员则原地不动。点击一名队员时，下屏幕下方会出现一行图标，这些图标表示该队员可以使用的影子特技，根据不同的情况，玩家可以选择不同的特技使用。操作整队角色进行战斗时，由于人物图标过小，玩家有时很难点到想操作的队员。不过玩家可以在此时按L、R键切换视角，从其他角度轻松找到需要使用特技的队员。发动特技攻击时，敌人头上显示出蓝色圆圈标志，则表示该属性特技是敌人的弱点属性，发动攻击后可以给予敌人很大伤害；如果敌人头上显示红色叉子标志，则表示该属性是敌人的擅长属性。

修（シュウ）

本作第一男主人公，体力、攻击力较高，移动速度一般，属于平衡性角色，适合活跃在第一线战斗。由于攻击特技可以进行范围攻击，因此在后排也能发挥出自己的作用。拥有各种属性的特技，可以克制各类敌人，完成获得特殊物品任务时也可以派上用场。

特技效果说明

特技	等级	对象	能否蓄力	效果
フレアソード	1	范围敌	○	炎属性物理攻击，蓄力后附加炎上
ウォーターソード	5	范围敌	○	水属性物理攻击，蓄力后附加冻结
ウインドソード	12	范围敌	○	风属性物理攻击，蓄力后附加麻痹
グランドソード	15	范围敌	○	土属性物理攻击，蓄力后附加石化
シャインソード	20	范围敌	○	圣属性物理攻击，蓄力后附加封印
シャドウソード	30	范围敌	○	暗属性物理攻击，蓄力后附加恐慌
ドラゴンソード	35	己方一体	—	强蓄力状态随机释放剑技
ブルードラゴン	45	敌全体	—	炎属性魔法攻击，附加炎上，一场战斗只能使用一次

吉布拉尔王（ジブラル王）

前作的NPC角色，本作正式参战。擅长近身格斗，初期便拥有铁壁特技，使用后防御力大幅上升，可以承受敌人五次攻击。利用这一特技配合使用药品回复，可以让他独自一人消灭整个自爆机器人大军。与BOSS交锋时，还可以使用特技使敌人一次物理攻击无效。

特技效果说明

特技	等级	对象	能否蓄力	效果
铁壁	1	自身	—	敌人五次攻击内防御力大幅上升
剑士の壁	5	—	—	防御力上升
シールド	12	己方范围	○	一定时间内物理防御上升，蓄力后范围增加
受け流し	15	自身	—	敌人物理攻击无效化一次
ちょうやく	20	—	—	移动类型为小跳跃
缩地	30	—	—	移动速度上升
无限の位	40	自身	—	3次敌人物理攻击无效，并且超强力反击
キリン	55	敌全体	—	风属性魔法攻击，附加麻痹，一场战斗只能使用一次

库露库（クルック）

主人公青梅竹马的好朋友，同时受到主人公和吉罗的追求。擅长使用各种属性的魔法，魔法力较强，是战斗中使用魔法的中坚力量，更是完成获得特殊物品任务的主力。不过由于体力较低，物理防御较弱，战斗时尽量躲避在己方队员身后，并且常备回复药品。

特技效果说明

特技	等级	对象	能否蓄力	效果
フレア	1	范围敌	○	炎属性魔法攻击，蓄力附加炎上
ウォーター	5	范围敌	○	水属性魔法攻击，蓄力附加冻结
ウインド	12	范围敌	○	风属性魔法攻击，蓄力附加麻痹
グランド	15	范围敌	○	土属性魔法攻击，蓄力附加石化
シャドウ	20	范围敌	○	暗属性魔法攻击，蓄力附加恐慌
ブラックチャージ	30	—	—	暗系魔法强化
スター	40	味方1体	—	强蓄力状态下随机释放暗系魔法
フェニックス	55	敌全体	—	炎属性魔法攻击，附加炎上，一场战斗只能使用一次

索拉（ゾラ）

漂亮的女战士，也是玛鲁玛罗的偶像。移动速度较快，在战场上适合充当诱饵，将敌人吸引到我方大部队周围围歼。也可以派遣她一个人远离主力部队开启宝箱。虽然她是女战士，但防御力较低，不适合充当前卫。另外，她还可以使用地图特技侦察，掌握敌人情报。

特技效果说明

特技	等级	对象	能否蓄力	效果
ウインドクロー	1	敌单体	—	风属性物理攻击
侦察	5	—	—	地图内使用确认敌人情报
うつせみ	12	自身	—	敌人三次物理攻击无效
くすねる	15	敌单体	○	盗窃敌人物品、蓄力后效果强化
ウインドレイピア	20	范围敌	○	风属性物理攻击，蓄力后偶尔附加减速
ステルス	30	自身	—	一定时间内不被敌人发现
大ジャンプの秘传	40	—	—	移动类型为大跳跃
キラーバット	55	敌全体	—	水属性魔法攻击，附加冻结，一场战斗只能使用一次

吉罗（ジーロ）

主人公的好友，也是主人公的情敌，只要与主人公在一起，就免不了争吵。我方最初加入的回复角色，初始状态即可使用强力的回复魔法。回复魔法范围广，效果好，使他成为战斗中必须出场的角色之一。攻击力和防御力都比较低，因此战斗时一定要让他站在后排。

特技效果说明

特技	等级	对象	能否蓄力	效果
ヒール	1	范围己方	○	HP回复，蓄力后范围、效果增加
キュア	5	范围己方	○	异常状态回复，蓄力后范围增加
ジエネレ	12	己方范围	○	HP徐徐回复，蓄力后范围增加
シャイン	15	敌范围	○	圣属性魔法攻击，蓄力后偶尔附加封印
リバイヴ	20	己方范围	○	阵亡时自动复活，蓄力后复活时HP回复量增加
ホワイトチャージ	30	—	—	圣属性特技强化
ムーン	40	己方一体	—	强蓄力状态下随机释放圣属性魔法
ミノタウロス	55	敌全体	—	土属性魔法攻击，附加石化，一场战斗只能使用一次

玛鲁玛罗（マルマロ）

从前作开始，与主人公一起冒险的同伴，有三个弟弟三个妹妹。擅长格斗，是前卫线的主要战力之一。物理防御力不高，但却拥有回复自身体力和异常状态的瑜珈特技，即使回复角色不在周围也一样没有性命之忧。后期为他装备影子ラフレシア，可强化自身的攻击。

特技效果说明

特技	等级	对象	能否蓄力	效果
カウンター	1	自身	—	遭受物理攻击时给予敌人强反击
グランドブロウ	5	敌单体	○	土属性物理攻击，蓄力后效果提升
ヨガ	12	自身	○	HP、异常状态回复，蓄力后效果提升
チャージ	15	—	—	物理攻击系特技强化
ウォーターブロウ	20	敌单体	○	水属性物理攻击，蓄力后效果提升
ファング	30	敌单体	○	风属性物理攻击，同时吸收HP，蓄力后效果提升
ランページ	40	敌单体	○	炎属性物理攻击，蓄力后效果提升
サーベルタイガー	55	敌全体	—	风属性物理攻击，附加麻痹，一场战斗只能使用一次

夫西拉（フーシラ）

老当益壮的战士，前作中的NPC，本作正式参战。擅长使用大锤，虽然攻击力极强，但攻击速度较慢。体力是全体队员中最高的，但由于物理防御较低，移动速度缓慢，战斗中要让回复角色站在他的身边。在后期可以装备提升攻击范围道具。

特技效果说明

特技	等级	对象	能否蓄力	效果
怪力	1	自身	—	发动三次攻击力两倍的物理攻击
うしろへさがれ	5	—	—	地图下方场景怪物向下移动
ストレン	12	己方范围	○	物理攻击力一定时间上升，蓄力后范围增加
体力增强	15	—	—	体力上升
锻冶屋の心	20	—	—	物理攻击力上升
パーツドロップ	30	敌单体	—	击倒机器人系敌人后得到机器人部件
全状态防御	40	—	—	全部异常状态无效
ラフレシア	55	敌全体	—	土属性魔法攻击，附加石化，一场战斗只能使用一次

萨丽亚（サーリア）

前作中被修营救的少女，本作也可以使用影子。她的特技大多是降低敌人能力的特技，适合高手使用。由于防御力极低，因此千万不能让她冲锋在前线。万一遭受敌人攻击又无法及时回复体力，可以使用自带的饼干补充体力，不过一场战斗只能使用十次。

特技效果说明

特技	等级	对象	能否蓄力	效果
スピードキラー	1	范围敌	—	无属性魔法攻击，降低敌人速度
パワーキラー	5	范围敌	—	无属性魔法攻击，降低敌人攻击力
ガードキラー	12	范围敌	—	无属性魔法攻击，降低敌人防御力
マジックキラー	15	范围敌	—	无属性魔法攻击，降低敌人魔法力
ゴーストキラー	20	范围敌	—	秒杀范围内幽灵系敌人
アニマルキラー	30	范围敌	—	秒杀范围内动物系敌人
シャドウレスキラー	40	范围敌	—	秒杀范围内无即死耐性的敌人
ネコマジン	55	敌全体	—	圣属性魔法攻击，附加石化，一场战斗只能使用一次

Check Up! 任务

任务是本作的一大特色，玩家可以通过完成任务提升角色等级，并且获得比较珍贵的物品。但是因为在游戏前期中期，玩家必须阻止那些自爆机器人冲到顶层，分抽出战力完成任务比较辛苦，因此玩家最好在游戏后期，彻底解决了自爆机器人后再集中力量完成任务。任务大致分为**レアウンチくを探せ**！、**调查メカロボを守れ**！、**グルメ王**！、**暴走メカを止めろ**！、**アイテム合成マシーン**几类。玩家一次可以接受多项任务，但在完成任务后必须回到接任务处，上缴指定的特殊物品，才算彻底完成该任务。

●レアウンチくを探せ！

在玩家接受了这类任务后，便便君会出现在大地图上，并在各个区域间移动，玩家与其站在统一区域后自动进入战斗。战斗中便便君并不会与玩家拼死战斗，而是在战场上四处逃窜，玩家必须在规定时间内消灭指定的便便君或者是一定数量的便便君才能完成任务。因为便便君能力较低，因此战斗没有什么难度，但由于他们的移动速度较快，玩家想在规定时间内消灭它们，并非轻松简单。尤其是在完成比较高级的任务时，便便君不但移动速度惊人，而且还会自动回复体力，玩家完成任务时一定要注意己方成员的移动与站位，最好利用人海战术将指定的便便君团团包围。

●调查メカロボを守れ！

此任务的重点是保护调查机器人。玩家在接受该类任务后，需进入指定的地点协助调查机器人调查。调查机器人在战场上的行动不归玩家控制，因此玩家一定要派遣主力队员包围在调查机器人周围，免得它被敌人殴打致死。在完成此类任务时，地图上的出现的敌人大部分会以调查机器人为攻击目标，其中还包括大量不受地形限制的飞行系和幽灵系敌人，所以玩家最好让回复角色陪伴在调查机器人左右，以备不时之需。高等级的本类任务中，任务完成条件为调查机器人移动到指定位置，此时玩家则要派遣一部分队员走在调查机器人之前，消灭拦路的敌人，另一部分队员则伴随调查机器人前进，随时消灭逼近的敌人。

●グルメ王！

这类任务要求玩家在指定的场所收集规定数量的特殊物品。在接受这类任务后，玩家移动到指定地点进入自由战斗，自由战斗时出现的敌人也是特殊怪物。玩家必须使用属性魔法或者相同属性的特技将怪物杀死，才能得到规定的特殊物品，一般都是要求玩家使用火魔法或者火属性特技杀死怪物。战斗中特殊怪物两三匹一组，玩家可以只派遣一名队员接近怪物，一次只引诱一只怪物。

●暴走メカを止めろ！

这类任务与消灭便便君类任务基本相同，都是要玩家消灭地图上出现的特殊敌人。不过本类任务中出现的敌人能力远超便便君，并且在大地图上会主动接近玩家并发起进攻。

●アイテム合成マシーン

这类任务就是物品合成任务，要求玩家消灭规定怪物得到合成用素材。由于在任务内容中只显示怪物的名称，不显示它们的出没地点。

星球分裂人类灭亡在即 内内复活改邪归正救世

修（**シュウ**）和索拉（**ソラ**）等朋友们奉吉布拉尔（**ジブラル**）国王之命追踪在银色内核上突然出现三头龙影，但一行人到达银色内核时三头龙影早已销声匿迹。刚一下飞船，一行人便被机器人军团包围，让所有人惊讶的是这些机器人竟然同样拥有影子。击溃了机器军团后，迎接主人公一行的是内内手下的四大天王，它们出手狠辣并且掏出了扎博（**ザボ**）的"心脏"，使扎博成为没有思想的机器人。不过他们的机械合体也不能阻止主人公一行前进的脚步，在地穴深处大家发现了复活的内内。但是内内身后的机械手臂突然贯穿内内的身体，并且在地穴中形成强大的电网，无奈主人公一行只得选择暂时撤退。

返回王宫后，修和索拉向吉布拉尔国王汇报了内内复活的情况。玛鲁玛罗（**マルマロ**）在地穴中拣到了一个水晶球，其中有不少红点闪闪发光。虽然暂时失去了扎博，但修的爷爷夫西拉（**フーシラ**）和吉罗（**ジーロ**）、库露库（**クルック**）赶来增援，国王吉布拉尔也突然可以使用影子作战，冒险的队伍更为豪华。然而先前在地穴中击倒的机器军团领袖重新恢复了机能，并且飞到王宫向主人公一行发动袭击，再次失败后竟然自爆。玛鲁手中水晶球上闪闪发光的红点在机器人爆炸的同时少了一颗，看来每个红点都代表一枚炸弹，如此之多的炸弹如果都被引爆，恐怕整个世界都会灰飞湮灭，主人公一行立即出发潜入地下寻找这些危险物品。主人公一行离开后不久，玛鲁玛罗的弟弟妹妹及萨利亚（**サーリア**）也偷偷進入地下。

地下像迷宫一般复杂，主人公一行只得兵分两路。索拉一路在试验室内发现了大量正在复活的迪斯特洛伊（**デストロイ**），修一行则发现了沉睡的古代人少女卑弥呼（**ヒミコ**），可惜她也许是因为沉睡得太久，无论是对内内还是对这颗星球，卑弥呼都没有丝毫印象。而卑弥呼正是内内的女友，昔日与内内一起沉睡。原本以为这一切又是内内的阴谋，可实际却并非如此。在古代人墓地中，修见到内内，他也发现了星球的异变，因此独自前来调查。见到卑弥呼后内内大喜，并耗尽自己的力量使她恢复了记忆。原来内内曾经是一个非常善良的人，患病后大家纷纷离他而去，只剩下卑弥呼陪伴在他的身边。为了摆脱不治之症带来的痛苦，卑弥呼把内内冷冻起来。但内内苏醒以后，因为找不到卑弥呼再加上病痛的折磨性格大变。



←前作的NPC们也会使用影子，国王大人也亲自战斗。

此时大量机器士兵突然杀到，在卑弥呼的哀求下修和同伴们出手保护昏迷的内内。虽然击败了机器士兵，但卑弥呼却与大部队失散。这次内内哀求修与同伴们将力量分给自己，一起寻找卑弥呼。虽然内内曾经是不共戴天的死敌，但现在内内却是唯一一个可以阻止星球自毁的人，最后大家相信了内内，纷纷把自己的力量分给他，内内成为新的同伴。

各队人马在星球内核的探险均有收获，不但消灭了大量自爆机器人，还招募到不少同伴，连扎博也得到了新的心脏，重新成为伙伴。这次的人类危机是星球自身的阴谋，不但自行生产制造自爆机器人和战斗机器人，还复活了古代毁灭世界的生物迪斯特洛伊。

在内核底层内内受到鼓惑重新成为野心家，身上出现先三头龙影，直到卑弥呼牺牲了自己的生命，才唤醒内内体内的善良。最终内内在爱情与邪恶之间选择了前者，抛弃了自身邪恶的部分，与修一行合力拯救了星球。而内内自己，却和卑弥呼一起彻底消失……

Point.1 设计机器人

在游戏中后期，玩家得到了机器人身体部件后，可以在工厂内自行组装机器人。在组装机器人时，要注意各个部位的电流顺畅，还要选择合适的武器。机器人身体部件决定了机器人的体力和基本性能，一般在越在游戏后期，得到的身体部件越好。为机器人装备上优秀的武器，可以大幅提高机器人的战斗力，比如可以将敌人石化的石化光线枪，可以让敌人麻痹的电磁放射器等等，但在每个机器人都有自己的能量上限，武器总合超过能量上限则在战斗中无法使用。机器人在战斗中不能使用回复药品，在战斗结束后也不会获得任何经验，并且不能装备影子。在游戏前、中期玩家队员分散，各队势力较弱时，可以组装几个机器人协助战斗。

Point.2 宝箱

在地图上有普通的宝箱和各种颜色的宝箱，普通的宝箱直接攻击即可打开取得其中的物品，而各种颜色的宝箱则必须在得到对应颜色的钥匙后才能取得。各种颜色的钥匙基本都藏在其他场景中的普通宝箱中，还有一把在完成任务后可以得到。各种颜色宝箱中的物品虽然质量远超普通宝箱，但在每个场景内经常会出现多种颜色的宝箱，因此，玩家最好在得到全部钥匙后，再返回以前场景开启宝箱。不过因为有些彩色钥匙藏在其他颜色的宝箱里，想要达成完美收集，同一场景内玩家至少要进行三次战斗。

Point.3 系统其他

店铺分布：在地图上分布着各种店铺，作用各有不同，在游戏后期玩家可以使用直接到达店铺场景的特技，快速到达各个店铺进行交易。

キューブ上层：shop：最低级的商店，只能买到一些低档次的基础的物品。

机械仕挂けの设施：shop：较高级的商店，可以购买到中档的装备、复活药、高级回复药、万能药等。

爆弹制造工厂：shop：高级的商店，可以购买顶级药品和高质量的装备。

召使ロボの街：shop：最高级的商店，只能购买提升角色能力的胶囊类药品。quest：任务所，在这里接受各种任务，上缴指定物品完成任务。

メカロボ工厂：plant：机器人工厂，在这里进行机器人设计、制造及编队。组装机器人前必须得到指定的部件。



顺应战场变化及时调整战术 使用各种特技消灭全部强敌！

CHECK! 01 初战

消灭全部敌人，战斗没什么难度，我方四名同伴同时行动逐个消灭敌人，注意及时为充当肉盾的角色回复。敌人BOSS出现后，先集体围殴敌人。剧情后让修充当诱饵，在电流管前吸引敌人，电流可以攻击到BOSS时，让索拉开启机关。最后合四人之力虐待BOSS。

CHECK! 02 BOSS战

敌人是四大天王，开战后先抓紧时间消灭地图上的老鼠，免得它盗窃宝箱中的物品，然后逐个击败四大天王。此时的四大天王虽然势力一般，但却不要过于轻敌，最好是一次只引过来一人。四大天王在体力不足时，会召唤出三名援军。在消灭最后一名敌人时，派一人去开启宝箱，不过初期的宝箱内也没有什么优质量的物品，因此也不必为了宝箱使己方成员陷入危险。

CHECK! 03 战斗三

利用地图上的回复装置回复体力，但要抓紧时间消灭破坏装置的敌人，注意保持集体行动。集体行动时，虽然角色们会走些远路，甚至会绕道而行，但为了保证角色安全，此时最好还是集体行动。

CHECK! 04 战斗四

我方多人出战，注意合理安排各类型队员的站位，魔法型队员站在后方，物理型队员在前方吸引敌人火力，适当使用克制敌人的特技。攻击敌人BOSS前先派人去开启四个宝箱。

CHECK! 05 战斗五

先消灭过来抢宝箱的老鼠，然后再逐个消灭敌人，有颜色的宝箱暂时不能开启，等以后得到相同颜色的钥匙后再返回开启。

CHECK! 06 第二层分岐点

战斗难度不大，集中兵力即可轻松取胜。战斗胜利后兵分两路，一路为国王和修，另外一路是索拉和玛鲁玛罗，另外三人自行决定。另外玩家从此可以购买物品。以后要注意敌人的自爆机器人，一定不能让它们到达顶层。

CHECK! 07 第三层培养室

这里的敌人不多，并且能力较低，水中的敌人会自动上岸向我军发动攻击。

CHECK! 08 第三层王家之墓

幽灵敌人必须用特技魔法攻击才可，修的火特技效果不错。壁画人死后会自动复活，但不会移动，玩家没必要跟它们死战。攻击BOSS迪斯特洛伊时，尽量使用远程攻击，并且从它的侧面或背面发动攻击。之后的战斗非常简单，只要让修移动到古代人边上即可。

CHECK! 09 第四层古代人墓地

开战后先消灭周围的杂兵，别忘了开启宝箱。内内出现后跟随内内一起进入中央区域搭救古代人，然后再消灭其他的敌人。

CHECK! 10 第四层监狱

玛鲁玛罗的弟弟妹妹加入，队伍实力较强。想要得到宝箱内物品则要多分几支部队，让移动速度快的一队负责消灭老鼠，另外的队员则抓紧时间消灭看守监狱的守卫，战斗胜利后便便蛇加入。玩家营救便便蛇的个数越多，便便蛇加入时等级越高。由于便便蛇有经验值加倍的特技，因此会最先到达55级，觉醒全屏攻击的特技。虽然现在实力较弱派不上什么用场，但在日后却会成为快速清敌的主力。

CHECK! 11 第五层冷冻间

开始敌人数量很少，抓紧时间消灭开门的敌人。敌人会出现大量援军，注意保护那些低防御角色。如果有房间的门被敌人打开，则会出现BOSS级怪物。敌人中有两名会使用HP自动回复特技的敌人会守卫在BOSS身边，消灭BOSS前先把这两名杂兵击毙。战斗时让国王使用铁壁特技，吸引BOSS的攻击，吉罗站在不远处随时准备使用回复魔法。国王使用铁壁配合回复药，也是以国王为中心的主要战斗方式。

CHECK! 12 第五层古代烧却炉

最好先重新编队，多派遣几名队员加入本队。消灭初期的几名敌人后，全体守卫在内内周围，帮助卑弥呼消灭敌人。卑弥呼是回复法师系角色，战斗力较低，不要指望她能独当一面。

CHECK! 13 第五层召唤使机器人的街

不需战斗，只要先开启蓝色机关，再开启黄色机关，使一名队员绕到地图中央房子后面，开启红色机关，然后全体进入电梯即可。此后可以在这里购买增加能力的道具，还可以接受各种任务。本场景内的普通宝箱都有机关，开启后我方角色会损失体力，不过好在本关没有敌人，即使中招该队员也没有生命危险。

CHECK! 14 第六层古代发电所

战斗难度较大。消灭了最初的杂兵后，全员移动到内内身边，剧情后按发动影子技的方法让三名队员把自己的力量分给内内。合体机器人解散剧情后，稳步前进消灭全部杂兵后再去吸引四天王。先消灭会使用自动回复体力的杂兵，然后逐个击毙四天王。吸引四天王时，尽量让战场远离其他的天王，以免敌人主动接近，增添战斗的难度。

CHECK! 15 第六层船的墓场

一边沿路消灭敌人，一边欣赏内内的剧情CG。敌人数量较少，战斗难度较低。如果不打算在本战即消灭石棺怪物，则不必派遣大量队员出战。

CHECK! 16 第六层机器人工厂

敌人很多，而且在各个机关还会不断出现增援，因此本战应尽量多派遣几位队员出战，一队负责破坏机关，一队负责消灭敌人。破坏中央机关后，"鸟山明"加入队伍。需要注意的是，不要最后才破坏中央机关，否则则无法使"鸟山明"入队。

CHECK! 17 第七层机械仕掛けの设施

地图上机关会不断复制四天王合体机器人，一定要以最快的速度破坏机关。合体机器人比较强大，最好是兵分两路，一路高防御力角色负责攻击机器人，另外一路专心负责破坏机关。将全部机关破坏后，本战自动结束。

CHECK! 18 第七层左脑部位

要进行两场连续战斗。第一场战斗没有BOSS级敌人，第二场战斗只要消灭了BOSS即可完成。开战后不要分散兵力，集体从一个小地图传送到另一个小地图，集中力量消灭敌人。

CHECK! 19 第八层铁之岛

地图比较大，绕行很久才能到达目的地，只有内内一人可以破坏挡路的防御屏。BOSS水龙吸收水属性攻击，火属性为弱点属性，但遭受火属性攻击一次后会自动生成火属性防御壁。

CHECK! 20 第八层右脑部位

又是一张来回传送的地图，不过好在敌人只有一名BOSS。传送到各区域调查机关后中央区域会出现杂兵，但通常都会瞬间被我军秒杀。BOSS巨大便便龙比较强悍，物理防御力极高，体力不足时还会自动回复，**マルミラ**的毒魔法和**クルック**的**グランド**魔法效果不错。

CHECK! 21 第九层斗技场

先消灭最初的几只小迪斯特洛伊，此时分派几名队员破坏场地上的负性机关开启宝箱。消灭几批敌人后，出现两只巨大的迪斯特洛伊，大范围特技相当强悍，注意回复体力。他们的弱点为暗属性，使用**マルミラ**的**コンフューズ**可以给予敌人很大伤害。

CHECK! 22 第九层巨大思考机关

敌人每四名为一组，其中三名是幻影一名是实体，消灭幻影后会不断出现新的敌人，只有消灭实体敌人后，这一组的敌人才会全部消失。消灭全部杂兵后出现BOSS巨大幻影，最初对它攻击无效，剧情后派遣三名队员把自己的力量分给内内，内内会破坏BOSS的防御罩，然后使用圣属性攻击可以迅速消灭敌人。

CHECK! 23 第十层爆弹制造工厂

抓紧时间摧毁地图上的6个机器人制造装置，否则敌人将无穷无尽。因为我方两队人马合流，因此有足够的战斗力量，完全可以一部分队员负责破坏装置，一部分队员负责消灭敌人。当然也可以无视敌人，直接去破坏制造装置。

CHECK! 24 第十一层思考机关内部

开战后首先要消灭一群内内幻影，由于他们比较分散并且能力不高，对玩家不会造成任何危害。之后内内反叛，遭受一定攻击后剧情。剧情后真正的BOSS三头龙带领四个内内幻影出现，此时战斗难度较大，先快速消灭四个内内幻影，然后再围殴三头龙。注意回复系角色站位，使他们可以及时为大家回复体力。修的特技**ドラゴンソード**克制三头龙。

CHECK! 25 キューブの深渊

最终决战。进行决战前，可以在地图上自由行动，完成一些任务。最好再去制造几个比较强悍的机器人。最初地图中央的三头龙是无敌状态，攻击地图最上方的思考机关引发剧情，击倒三只迪斯特洛伊后三头龙无敌状态解除。三头龙会在地图上四个区域来回移动，虽然不能直接攻击到它，但利用远程攻击或者是特技攻击一样可以削减它的体力。三头龙每次移动都会复活场上全部敌人，因此在消灭三头龙之前没必要跟其他敌人交火。击毙三头龙后，思考机关保护罩消失，抓紧这段时间集体攻击机关。思考机关被破坏后，全部杂兵自动消失。剧情后用影子攻击内内，战斗时注意为己方回复。

豪游根 VOL.18

主持/北斗

八金飞鱼获赠《使命召唤5》，Activision戏耍奥运英雄菲尔普斯

北京奥运会已经圆满落下帷幕，美国游泳运动员“飞鱼”菲尔普斯在本届奥运会上勇夺8枚金牌，并以两届奥运会15枚金牌的成绩创下了前无古人后也极难有来者的记录。

在奥运会结束后不久，菲尔普斯自爆也是一个电玩爱好者，平时酷爱游戏主机Wii，还曾经因为游戏扭伤肩膀而受到教练责备。在美国哥伦比亚广播公司的一个日间版新闻节目中，主持人采访了菲尔普斯并与他进行了一段简短的交谈，著名游戏公司Activison将一个《使命召唤5 世界战争》的游戏包装送给了他，甚至还用他的名字为游戏中某个角色命名。

不过，菲尔普斯当场获赠的其实只是游戏包装盒而已，本作要等到两个月后才会发售。包装盒里面放了一张写有“I.O.U”（I owe you，直译：我欠你）的字条，可怜的飞鱼就这样给Activision摆了一道。游戏开发公司Treyarch表示，他们是在听闻菲尔普斯是《使命召唤》系列的忠实玩家后才兴起致赠游戏的念头。不过由于游戏真的还没完工，所以只好里面塞了一张 “I.O.U”字条；没想到引来如此风波，制作团队再度保证，绝对会依约把全世界第一份产品送给菲尔普斯。北斗某好友在听闻此事之后为菲尔普斯鸣不平道：“我要是菲鱼就拿金牌抡他们。” by北斗



↑在一届奥运会上勇夺8枚金牌、创造了奇迹的菲尔普斯，竟然被游戏厂商摆了一道……

EA挑战恐怖暴力极限《死亡空间》遭抵制

EA公司于9月7日宣布，德国玩家将玩不到他们出品的最新科幻恐怖射击游戏《死亡空间》，不过这个消息恐怕在许多人看来并不算是意料之外。《死亡空间》中充斥了太多头戴电焊帽的主人公将依旧残留有人类特征的各种怪物大卸八块的血腥镜头，而含有类似特征的几位前辈作品，都在之前与各国娱乐审核机构的较量中被毫不留情地亮起了红灯，因此这款游戏的下场也不难预料。

据EA洛杉矶负责产品市场推广业务的Ben Swanson介绍，他们已经得到通知说《死亡空间》将在德国、日本和中国被禁卖。（在中国禁售的是PC版，其余国家则包含PS3和360版）

在德国，封杀《死亡空间》的是德国娱乐软件自主监测组织。在日本，我们还不清楚EA所谓的被禁究竟是指被CERO禁售还是其他分级机构。至于在中国，此类作品被禁当然是无可争议的。事实上在德国，即便是《战争机器》这样的游戏也不得不为了迎合分级审核而大幅修改内容，特别是《勇闯尸城》，游戏发售之前，Capcom曾被要求将游戏中的怪物替换成不流血的机器人…… by小沛





←游戏分级评定一直有很大争议，特别是各国标准不一也令人头痛。

《战神》制作人炮轰高官 恶言侮辱副总统侯选人

《战神》系列的主人公克里托斯是个众所周知的恶棍，其天不怕地不怕的反骨性格连天神都不放在眼里，而创作他这个形象的游戏制作人似乎拥有同样的脾气。近日，曾经作为《战神》初代设计制作人的David Jaffe在其个人博客上放映了一段自己拍摄的视频，并在其中大放厥词，将正在参与美国下任副总统竞选的共和党女政客萨拉·佩琳骂得一文不值，甚至称其“除了能引起男人性欲外别无长处”。

David Jaffe曾经是设计第一作《战神》的天才游戏设计师，在因为某些事离开原来的SCEA后成立了自己的娱乐工作室并宣称要干一番大事业，但在之后便没了动静，随着时间的推移这位大佬逐渐消失在了人们的视野中。不过，就像连下了地狱都会顽强地爬出来的克里托斯一样，再次出现在公众眼前的David Jaff这次成为了一个“向神开炮的男人”，而且是对一名女士毫无情面地恶劣侮辱，实在是有一种逆天而上的英勇气概，



哦，不要误会，他这种行为绝对不是在为竞选中的另一方服务，因为他前段时间同样也对民主党侯选人希拉里·克林顿出言不逊，可以说是“见佛杀佛，见神杀神”。 by翅膀

《横行霸道》“改头换面”！帮助少女 从车祸中拯救家人

一提到《横行霸道》很多人都会立刻联想到青少年犯罪。现实中也有很多未成年人从这款游戏当中获得出人意料的犯罪灵感。在相当一部分人看来，《横行霸道》不只是犯罪题材游戏，它等同于犯罪。但2008年8月27日，《横行霸道》却使所有人为之惊讶！

当诺里斯一家五口乘坐的吉普车在公路上不幸发生车祸，在失控撞上护拦并连续翻滚4次之后才勉强停了下来。当整辆车严重损毁，坐在前排的诺里斯夫妇在撞击中身受重伤。11岁的女儿Audrey Plique勇敢地爬出车窗并帮助自己的父母和兄妹逃离了随时可能爆炸的汽车……事后她告诉记者，她的勇敢和理智得归功于《横行霸道》。Plique的母亲Karen Norris也对记者说：“她在《横行霸道》中看到过汽车碰撞翻滚之后发生爆炸的场面，所以很清楚当时我们所面临的危险。”



这个听起来令人难以置信的故事很快被美国各大媒体争相报道。

这一次Plique的英雄事迹，日后可以提醒我们只要善加运用，电子游戏同样能够让我们从中受益，也从此使暴力游戏与青少年犯罪不再是等号！

只是有一点值得好奇：一个只有11岁的小女孩为什么能够接触到17岁年龄分级的游戏？ by雪飞

为防真实版《越狱》，英国监狱全面禁用PS3

PS3强大的功能之一是具有“Wi-Fi”，并且能够和PSP进行联机。但据国外某著名网站的消息，英国政府却对这种“功能”感到十分担忧。

英国的内阁大臣John Reid表示，因为PS3具有发送无线电信号、和PSP之间互相通讯等功能，可能会被监狱中的某些犯人用来向外界发送消息，如果监狱里又碰巧关押了像Scofield（美剧《越狱》的主角）这样的人，一定会被用来搞一番类似《越狱》情节的事情。

据称，这位内阁已经决定在英国所有的监狱里全面禁止使用PS3。只是不知道《越狱》的编剧有没有看到这条消息，不然也许在新的《越狱》里就会出现利用PS3脱狱的情节了。



话又说回来，监狱里不给准备PS3，难道是需要特别强调的事情吗？也就是说本来是打算给准备的了？也就是说很可能也会有WII和XBOX360了？那个，请问：英国的监狱需要游戏编辑吗？ by 弥可

←Scofield：这鬼地方我是呆够了！给我一台PS3，我就能离开这里！（设计对白）

人人都能制作Xbox360游戏？PC游戏开发包对应微软主机



↑只要有了这个设备，你也能在PC上开发自己的游戏并且在360上玩。

株式会社Enter Brain预定在12月12日发售Windows用游戏开发工具，“Action Game Tool”，价格为10,290日元。这套工具最大的特征就是使用简便，即使没有什么专业知识和游戏制作经验的人，也可以容易地使用。制作的游戏包括动作、射击、冒险等类型，由于游戏开发包里已经提供了许多素材，还有“新游戏制作精灵”这样简单易学的模式，玩家可以在游戏制作开始的时候选定游戏的类型、风格、音乐以及主人公的形象，之后进行轻松愉快（？）的创作。此外玩家还可以将自己制作的人物形象、游戏音乐、判定等内容加进去，进行细节调整，并且开创新的游戏类型。制作完成的游戏除了推出Windows版之外，还对应“XNA Game Studio 3.0”，玩家利用这个工具软件制作的游戏可以在Xbox 360上运行，并且将自己制作的游戏发布到网上，日本在2009年将开通“Xbox LIVE Community Game”服务，对应这一工具。该软件对应的操作系统包括Windows XP ista，必要配置为Pentium 4 2.4GHz以上CPU(Core 2 Duo推荐)、512MB以上内存(768MB以上推荐)、300MB以上的硬盘空间。 by 猴子

任天堂俱乐部新品上架 任饭赶快出手收集吧！

作为最老牌的电子游戏厂商，任天堂不但制作游戏的功力了得，“拉拢人心”的手段也不可小觑。比如官方的fans组织“任天堂俱乐部”就会经常提供一些小礼品，可以用购买任天堂游戏时附赠的点数来换取。由于这些礼品都十分精美而且是“限量版”，所以有时候甚至比起游戏本身来都更受欢迎，不得不说是非常高明的促销手段。最近，任天堂俱乐部又推出了六种全新的礼品，遗憾的是只有日本玩家才有机会获取这些礼物，国内玩家只能流口水了。新推出的这六种礼品分别是：

Game & Watch合集2：经典的Game & Watch掌机游戏DS版合集的第二集，其中包括“降落伞”和“章鱼”两个游戏以及这两个游戏的“混合重制版”。

触摸世纪原声音乐：Wii Fit、Wii Play、任天狗、大乱斗等游戏的音乐合集。

马里奥聚会卡片游戏：以《马里奥聚会8》为主题的一套扑克牌。

马里奥/路易袖珍包：马里奥和路易的帽子造型的小包，可以用来装零钱或者其他小物件。

DSL包：可以装下DSL的主机和两个游戏，共有红、黄、橙、绿四种颜色。

马里奥主题像章：以马里奥为主题的像章，可以用别针挂在衣服上。 by 荇莱



↑NDS版的Game&Watch游戏合集对任饭具有莫大的吸引力。

《真·三国无双5 Special》主题曲由著名歌手“阿兰”倾情演唱！

KOEI近日宣布，即将于2008年10月2日发售的PS2版《真·三国无双5 Special》将启用“RED CLIFF~心·战~”作用主题曲，本曲是由著名歌手alan（阿兰）演唱，也正是《赤壁》的主题曲，这是自真·三国无双2以来，无双系列再次出现中文版的主题曲。这是因为正好吴宇森所导演的电影《赤壁》会在日本上映，两者相互利用对方来进行宣传。吴宇森表示alan是一位很专业的艺人，歌声很好听，可以打动人的心，对她非常欣赏。另外本作的预约特典礼物是闹钟，这难道意味着KOEI要为无双“送终”了？《心·战》这首歌的风格整体编排上荡气回肠，旋律高低转换，很能带动人的情绪，所以取名为《心·战》。 by 七曜



↑阿兰，楚楚动人，婀娜多姿，青春亮丽，纯净晶莹。

360爱上PSP？最强厂商组合闪亮登场



↑有了外接键盘，PSP摇身一变成为了一台便携PC，小巧的它看起来是不是很可爱呢？

都说老外玩家心灵手巧，如今一看果不其然，这不最近就又冒出来一个新鲜玩意。如今大家都知道PSP能够上网，上网后我们能够干些什么呢？比如说浏览浏览网页，看看在线电影，或者直接去某个网页论坛灌灌水，等会！灌水？就PSP这个操作也能灌水，就算他有类似于手机一样的“十字键输入法”不过灌起水来也太麻烦了吧？老外玩家为了让PSP也能够成为一台移动PC，所以它们想尽了一切办法制作PSP上面的输入法，但是不管你这个输入法多么成熟，那终究是在机器内部，你想要打些字还得靠外设，所以一位心灵手巧的老外就自己动手将360专用的键盘移植到了PSP上，通过一些线路的接续能够让其识别PSP，并且可以快速地识别其键盘按键，通过截图我们可以看到线路的另外一头是接在PSP2000的视频输出口上。估计官方的外接键盘已经离我们不远了，如果你也有这种动手能力何不仿自己试试？ by 莱团

FIRE EMBLEM RADIANT DAWN

「晓之女神」中的拉格兹族是历代火纹系列以来最具有特色的一大种族，个性鲜明、种类繁多，其独有的化身系统成为火纹系列有史以来的亮点之一。本期研究来揭示这个神秘种族。

□文/七曜

NINTENDO Wii	本刊译名：火炎之纹章——晓之女神		2007年11月05日	
Wii	S・RPG	任天堂	49.99美元	欧版
	DVD	1人	1格	12岁以上

创世女神神恩广泽！拉格兹种族化身美学

《火炎之纹章——苍炎・晓女》可谓是系列的最强音，除了加贺时代的《系谱・多拉基亚》，纵观全系列还没有能与之比肩之作。《苍炎》与《晓女》虽然是两部主机上的作品，但两作的全部元素都是连贯的，刻意将一部作品分成两作来卖。《苍炎》的设定各方面都做了限制，奥义、技能、转职、武器等都用上限来约束其发挥，而直到《晓女》中才获得解放，所以这里中统称它们为《苍・晓》。

苍空迅雷 制霸天空的鸟翼族

游戏中的鸟翼族共有三个种族，鹰、鸦和白鹭，鹰王迪万在鸟翼族中同样有着极高的威望，但鸦王内萨拉却是个唯利是图的外交家，他周旋于拉格兹、贝奥克之间，为了利益可以出卖自己的同族，原来他和神使签下了血之契约。白鹭族是一个和女神有着密切关系的种族，女神爱听他们的歌声。在游戏中，他们因为被栽赃杀害神使而遭到灭族，存活下的王族子女无比的憎恨贝奥克。《晓女》圣战结束后，鹰王迪万被推选为统一的鸟翼三国的初代王。凭借着出色的政治手腕，统一后的国家发展得毫不逊色于其他国家。而鸦王内萨拉逃脱了血之契约的束缚，将民众托付给新国王后，自己成为了外交官，为了弥补对同伴们犯下的罪孽而尽力着。

兽王后裔 百兽齐集的兽牙族



兽牙族是拉格兹族中的陆地之王，也拥有的种族最多，在《苍炎》就有狮子、虎、猫，他们都以狮子王凯内基斯马首是瞻，他也是正之女神阿斯塔露迪麾下的上古三神将之一，索恩的后裔。与龙鳞族不同的是，凯内基斯所领导的兽牙族非常团结，全部民众都非常尊重他们的王，一呼百应。他们和贝奥克族有着非常密切的各种往来，并且学习贝奥克族的先进之处，甚至前往各国充当佣兵。而在《晓女》里新登场的狼族则是生活在沙漠的另一端，要不是狼女王妮可碰到米卡娅，他们依然过着与世隔绝的生活。圣战结束后狼族也搬到加利亚，和其他兽牙族共同生活。狮子王凯内基斯从《苍炎》中就已登场，但一直到《晓女》的最终战才能使用，这都是因为他的实力太过于强大。如果给他装备上"天敌・龙"的技能，他就能轻易拍死最终章第3部分，除黑龙王以外的所有敌人，就连迪金汉萨对这名后辈也非常尊重和肯定，他是拉格兹族唯一有资格和迪金汉萨交手的人。

Toppic 上古神族——与世隔绝的龙鳞族

龙鳞族是《苍・晓》中最强大的拉格兹族，隐世在哥鲁多亚国土内，被称为幻之一族。种族人口数是所有拉格兹族中最低，有黑鳞、白鳞和赤鳞，黑鳞是其中最强的。首领是黑龙王迪金汉萨，他是正之女神阿斯塔露迪麾下的上古三神将之一，千年前就拥有女神加护能力，除了受过女神加护的神将，根本无法对其造成半点伤害。因为千年前拉格兹、贝奥克和正之女神达成了约定，如果再继续进行争斗，那么女神苏醒之刻便是世界毁灭之时。迪金汉萨知道受欲望驱使的世人是不会停止战争的，所以他率领全族避世。直到正之女神苏醒之刻，他作为神将再次回到她身边履行职责，直到被艾克一行打倒，是一位值得尊重的战士！他的女儿亚姆莉塔就是狂王阿修那德的王后，因为生活的无趣，亚姆莉塔独自外出遇见了阿修那德，并给他生下了一个孩子，因为拉格兹和贝奥克的结合可以说是禁忌的，他们的孩子天生就有符印，这个孩子就是艾克的军师塞内利奥。黑龙王因为女儿的失踪便派出长子去寻找，没想到受到狂王的算计而饮下了狂暴和失意的药，成为了他的座骑。赤鳞伊娜是王子的未婚妻，因为已怀有身孕，不得已也听从狂王的号令，这样一来使得避世的龙鳞族也逐步卷入了这场战争之中……



晓之女神的宠物——拉格兹

本文是接续本刊上期特稿中《苍・晓》的创世神话，进一步揭秘"半兽族"——拉格兹的奥秘。在次世代的火纹系列中，剧情设定终于不再是人龙战争，剧本的水平提升到了一个新的层面——"相对与轮回"。苍炎与晓女，一蓝一红相对，蓝代表拥有诸多未知，红代表一切真相大白；创世与毁灭相对，晓之女神翻手云、覆手雨，创造与毁灭都是她所为，这是以印度神话中创造神梵天和破坏神湿婆是一体神为原形设计的。正负女神相对存在；拉格兹和贝奥克相对存在；苍炎勇者和黑骑士相对存在；神剑拉古尼尔和艾塔尔多相对存在，他们都相互制约、相互克制，逃脱不了相互战斗的宿命。"相对"本就是一体的两面，经过万物轮回，一切冥冥之中早已注定，不管命运多么坎坷，只要永不言弃、坚信自己的信念，总会有朝光重见的那天。《晓之女神》最后的真结局就是创世神阿斯塔迪奴找回了自己的心，结束了千年的夙愿，和自己心爱的拉格兹、贝奥克重新生活在一起，而这一切都是因为苍炎之勇者艾克和他的朋友们一直在努力……

上期中就已经介绍过，在上古时代，拉格兹和贝奥克都是由创世神阿斯塔迪奴所创造的生命，他们的祖先都是曼那兹，由于创世神授予他们智慧和生活技能，曼那兹逐渐发展成为了好多种族。为了证明自己才是优秀的种族，于是他们之间发生了战争，创世神为了平息他们的斗争，给予他们拉格兹和贝奥克之名。拉格兹是一种半人半兽形态的种族，他们喜欢展示自己的力量，战斗时可以化身为各种野兽形态，以牙、爪、吐息作为攻击手段。而贝奥克就是游戏中自称为人类的种族，虽然他们的身体比不上拉格兹，但他们拥有极其先进的生产技能，他们发明了各种强力武器来进行战斗。拉格兹一共分为三大种族——龙鳞族、兽牙族和鸟翼族，这是根据他们化身后的形态来划分的。先来说说何为化身，核心玩家一定知道FC、SFC和GBA时代的火纹中龙族有一种能将自己的力量封印在石头中的变龙石，使用它就可以恢复龙形。《苍・晓》中的化身就是可以不利用道具自行化身，也可以用道具来强行化身。



在游戏的实际战斗中，没有化身的拉格兹族是无法攻击的，就是说，化身就相当于拿起武器来战斗，而且化身后角色能力值会有不同加强。《苍炎》中化身是有回合限制的，化身结束后必须再经过一定时间才能再次化身，在这段真空时间内，玩家可以利用化身之石、半化身手镯来强制化身，但利用半化身手镯化身后所增加的能力会减半，不过装备后能始终保持化身状态。拉格兹每个种族都有自己的王，传承了王家血统的拉格兹会拥有化身手镯，带上这个在始终保持化身状态的前提下，能力还不减半，在《苍炎》中此神物都是王族所有。到了《晓女》中每个族的王都拥有王者技能。该技被锁定不能传给他人，绝对保持血统的优越性和游戏的平衡性。而普通拉格兹们则拥有了一条化身槽，当化身槽满30后可选择化身，而化身后的任何动作都会导致化身槽减少，减到0就会强制解除化身。中途可以利用化身之石和化身之宝珠来强制化身。化身后的拉格兹能力强出贝奥克不少，为了游戏的平衡性，贝奥克拥有专门克制拉格兹的办法，雷魔法对龙鳞族有特效；炎魔法对兽牙族有特效；风魔法和弓弩对鸟翼族有特效，还有专门的"天敌之书"特效技能，值得一提的是只要装备了该技能，拉格兹各族之间可以给予对方特效攻击。

必胜！隐藏世宇子
热血与友情的足球乐章

游戏中战胜世宇子获得优胜后可以存档，读取这个通关记录的话就会出现在雷门中学的足球部门前，同时追加若干隐藏要素。

●新增宝箱

地点	宝箱内的物品
本校校舍3F的放送室	**ディバイングローブ**
铁塔区域的舞场	F-ヘブンズゲート
河川敷区域的球场右上	**ディバインスパイク**
稻妻车站入口前	F-フェニックス
商店街**アーケード**咖啡店前	**カウンタ**-STR**の**秘传书

●追加要素

人脉中的最后几项锁定被打开，增加了5个可以收到的新人。选择练习对手时追加了世宇子中学，对方的球员名单和剧情中要对付的那帮人一模一样，上半场不会嗑药了，但是其等级都高达80级以上，打法详见下文。

可以从对方中学挖墙角的对象追加了稻妻KFC、伞美野、一番街、雷门OB和世宇子。

去雷门中学球场右下角的**イナビカリ**修炼场锻炼的话，有机会随机遇到"雷顿队"。战斗获胜的条件是20分钟以内进球数超过对方2个以上，胜利后的奖品则是随机得到商店里无法购得的强力装备品、队服和强力秘传书。

在雷门中学的正门附近出现一个名叫古株的老头，可以花高价买到各种强力秘传书。

●对战世宇子（隐藏）的获胜方法

此战对手平均级别80级以上，想要获胜练级是必须的，最少也要70多级才有可能胜出。

其次，虽然对手级别巨高并且学会了许多新的强力技能，但是弱点仍然和剧情版的世宇子队相同：那就是其右边卫没有BLOG技、右后腰的BLOG技也就只有"**スーパースキャン**"这个程度，不算太强。所以从我方的左侧向其发动突破是最佳进攻路线。

射门时必须选择会3人合体射门技的，在双方级别相差如此大的情况下，其余射门技完全无效，不要白白浪费机会。推荐的合体射门技有**イナズマブレイク**、**デスゾーン**、**こうていペンギン**2**ごう**、**ほのおのかざみどり**、**トライアングル**Z、**ザ・ギャラクシー**、**ザ・フェニックス**和**リフレクトバスター**，都是极其生猛的射门技，也是咱们和隐藏对手叫板的本钱。

最后还有一狠招：利用"挖墙角"系统在比赛前先将对方特彪悍的队员挖几个过来，不过其板凳队员也很强，所以最好能一口气挖5个以上过来。

□文/北斗

CHECK 遭遇战必胜心得

本作中除了正式的十一人制比赛外，在地图上行走时还采用了踩地雷的遭遇战，遭遇战时双方各上四人，遭遇战的比赛时间较短，一般为15分钟，也有少数比赛时间为7分钟或是20分钟。遭遇战的胜利条件通常为进一个球，有时候也会出现时限内抢断对手的球、不被对手抢到球或是净胜2球以上。有人也许会说遭遇战挺容易的，直接拿必杀技进球就行了，不过……对付遭遇战中这些杂鱼也用必杀，会不会太没技术含量呢？所以，这里我们讨论的是遭遇战中不用必杀也一样必进球的射门方法。



简单来讲，有远角和近角两种。采用默认阵型，远角是在开球时将两侧队员设定为直接向前冲，目标地点大致设定为距离对方底线垂直距离3厘米左右，球门外侧一点，中场的传球队员将球传给进攻队员，不用管对方什么阵型，幸运的话射门前都不会遇到对方球员拼抢，就算遇到，突破一个人还是相当绰绰有余的。此时对方守门员应该已经到达了我方带球队员这一侧的球门边上，打远角，只要与守门员的垂直距离足够，就不会被扑到。

近角的基本战术和远射相同，但是我方带球对员的目标跑动地点为距离对方底线垂直距离2厘米左右（比对方球门只多出一点），但是距离球门边网的横向距离则需要拉开到2厘米左右。同样，等我方球员跑到目标地点时，对方守门员也会移动到这一侧，但是其身后到球门间是有射门空当的，此时利用这个空当射门即可。尽管近角的射门线路离守门员的距离比远角近许多，但由于打的是其身后，因此对方守门员根本来不及转身，只能满头大汗的看着球入网，此招在对有守门技能的守门员时仍然能够通用。



NINTENDO DS NDS	本刊译名：闪电十一人		2008.8.22	
	角色扮演	LEVEL 5	4800日元	日版
	卡带	1-2人	1Gb	全年龄

POINT 01 球员成长系统

本作中球员各项能力的增长有多种途径，其中包括升级、购买装备、去强化点以及**イナビカリ**修炼场。升级是最基本的成长途径，而且在对阵隐藏世宇子时也是必须要达到足够的级别才有可能取胜；而在商店街的超市中能够买到极为强力的装备，例如射门值+8的胜利之靴等，这类能花钱就搞定的就绝对不要吝啬；强化点则是通过消耗热血点数（相当与游戏中的金钱），一次性强化某个球员的某项特定数值，只要你热血点和耐心足够就能大幅提升能力，不同地方的强化点强化的能力也各不相同，游戏中一共有8个强化点，与河川敷的老头对话就能得知具体位置。

イナビカリ修炼场则是根据玩家选择的项目不同，在成功完成数场连战后提升整支球队的该项能力，而且在训练的过程中还有可能开启宝箱获得许多特殊装备与道具。但是通过特训增长的能力点数总和是有上限的，而且每个人各不相同，有高有低，最多59，如果超过了该角色的特炼上升值的上限的话就会出现一项能力上升而另一项下降的情况。所以大家在进行特训时最好根据每名角色的不同区别对待。



POINT 02 特殊人物加入方法

特殊人物在任何章节都能收到，若在人物所处地找不到他，多进出几次可把他刷出来，另外将特殊人物踢走后就不能再找回，用名字输入也找不到。

人物	隐藏角色加入方法
多摩野五郎	先在主楼一楼楼梯口找到他，与他对话9次，再到"部2"找到他再对话9次，再到网球场对话9次，终于收到。其能力值颇高，就是技能比较纠结，本身是后卫，专属技能却不是射门就是守门……
宫坂了	在铁塔图右下找到一只猫，可以在它身上拿到陆上部的钥匙，打开从上数起第三间屋子，人物就在里面。
博商多次	到宣传部即可找到。
红伸树	在体育馆地图入口处拿到网球部钥匙，在四章开启商店街剧情后，到网球部找到他。
雷鸣仁	在开放文化部图后，在游泳池找到野球部钥匙（宝箱），然后在第四章进入野球部，他就在里面。
惠比寿原始	六章以后，在商店街暗巷可以拿到武道馆钥匙，进入棒球场左下的房子二楼可以收到。
细江茂志	五章以后，游泳池的更衣室，就站在门口。
サガミーネータ	先在本校舍一进去靠左边的柜子找到墨镜，再在铁塔老伯那垃圾屋后找到靴子，然后到商店街模型店找墨镜男加入，外形与悟天克斯挺像。
一之濑一哉	第十章，带土门去医院会发生剧情，他可以学会超强的三人合体射门技。
除了以上特殊人物之外，在人脉上还有特定的锁，需要人物与姓的平假名，在记者那输入他们的名字就能找到他们。他们分别是岩佐洋介（**いわさ**）、北海道伸（**ほっかい**）、坚山真（**かたやま**）、包木宏明（**ほうき**）和定冈坚（**さだおか**）。	

《口袋妖怪 白金》神兽捕捉

ポケットモンスター Pokémon プラチナ

NINTENDO DS NDS	本刊译名：口袋妖怪・白金		2008年9月13日	
	角色扮演	任天堂	4800日元	日版
	卡带	1人	1Gb	全年龄

本次研究从通关之后开始，主要是介绍通关后各神兽的捕捉。读取通关存档，首先要完成新奥地图的图鉴，全部有210只，只要遇到过就可以，不要求全部捕获。然后去博士的研究所，会遇到大木博士，他会帮主角将图鉴升级为全国版。 □文/七曜

No.144–No.146

フリーザー（急冻鸟）、サンダー（闪电鸟）、ファイヤー（火焰鸟）

将图鉴升级为全国版后，前往白岱市（**ハクタイシティ**）与大木博士对话，他会告诉你，关东地区的三圣鸟近期有在新奥地区出现。然后就会在大地图上随机遇到，需要运用口袋手表的追踪功能来捕获它们，全部都是60级。

No.377–No.379

レジロック（岩神柱）、レジアイス（冰神柱）、レジスチル（钢神柱）与No.486 レジギガス（圣柱王）

将图鉴升级为全国版后，带着在08年官方剧场版预约活动里获得的**レジギガス**，来到位于228号道路西侧入口附近的一个山洞。进入后到达地下神殿，在深处有一座巨大的神像，将所有的机关都踩下，一阵巨响过后石像居然有了动静。上前调查，30级**レジロック**出现，抓之；接下来来到216号道路殿元山出口附近的秘密山洞，踩动机关调查神像，30级**レジアイス**出现，抓之；最后前往钢铁岛出口附近的秘密山洞，踩动机关调查神像，30级**レジスチル**出现，抓之。在捕捉了三圣柱后，带着它们来到金岬市正上方的神殿。会被守卫拦下，此时冰系馆主出现允许主角进入参观神殿。经过4层以后，下到最底层，在身上带有三圣柱的条件下调查中央的柱体，一阵轰动后，1级的**レジギガス**出现。

No.479

ロトム（电鬼）

官方在本作中所重点打造的怪物之一，新增了5种新形态，种族值总和提升到520。每种形态都能掌握对应属性的大绝技。抓本怪无需通关，记得去之前先带上一只20级左右的攻击形精灵。在夜晚来到白岱森林的洋馆，砍树进入后，直奔二楼，在一间房间里发现一台破电视发出奇怪的声音，调查后出现一只20级的**ロトム**，战斗中收服。

然后要到**コトブキシテイ**市的**テレビコトブキ**三楼，与一名男人对话输入说明书上的四句日文，“**みんなハピ－WIFI つうしん**”，然后到wifi下载“**ひみつのカギ**”（神秘钥匙）取得神秘钥匙后，去白岱市银河团的分部，砍树进入后走到左上的房间，调查里面的各种家具即可改变形态。分别可以变成洗衣机、割草机、电冰箱、电风扇和电烤箱，每种形态的招式会随属性而改变。例如电烤箱就拥有火属性的最强招之一——燃烧殆尽；洗衣机则拥有高压水泵，电风扇拥有露其亚的代表招式——空中爆破；电冰箱能使暴风雪，而割草机会发出叶刃风暴。

No.480–482

ユクシー（尤克西）、エムリット（阿姆瑞特）、アグノム（亚格诺姆）

在反转世界的事件完结后，即可展开对它们的捕捉。它们又回到了各自的湖中。就是之前剧情前往的三大湖，分别是金岬市左边的英知湖（**エイチこ**）、主角家乡双叶镇左侧的神事湖（**シンジこ**）、户张市下方的律诗湖（**リッシこ**），到达后在中间的洞穴可以找到它们，记得带上会冲浪的精灵。接触**ユクシー**和**アグノム**即会展开战斗，收服之。而**エムリット**在调查后会逃跑，在大地图上随机遇到，需要运用口袋手表的追踪功能来捕获它，它们全部都是50级。

No.483 ディアルガ（迪亚路卡）、No.484 パルキア（帕鲁基亚）

完成反转世界剧情后前往冠凤镇（**カンナギタウン**），在镇中最上方的民家中于老奶奶对话，得知只要有两颗圣玉的力量就可以将时空二神召唤到现实世界中。这两颗圣玉就是前作中二神的专署道具——金刚玉（**こんごうだま**）和白玉（**しらたま**）。之后带着有逆流技能的精灵，再次回到之前发生银河团事件的殿元山（**テンガンざん**），在殿元山深处，就是进入最后洞穴之前的草地，右边还有一个入口，来到瀑布的上方的隐藏洞口，进入洞穴就会拿到金刚玉和白玉。获得两颗圣玉后，回到殿元山顶神殿会看见一枚蓝色晶体，调查后就会与**ディアルガ**战斗，捕捉后退回山洞，再次进入神殿就会再看见一枚粉红晶体，调查后就会与**パルキア**战斗，捕捉之。

No.485

ヒードラン（炎钢兽）

将图鉴升级为全国版后，前往227号道路的火山地带，在这里遇到了水系道馆的馆主一行，他们告诉主角火山地带发生了奇怪的现象，主角决定前往调查。在前进的路上又遇到红发男，得知火山地带深处隐藏着非同寻常的强大精灵。继续前进到达到火山洞口，居然碰到银河团在此图谋不诡尾随他们进洞，在中途击败两名银河团的干部后继续前进，进入火山内部会遇到先前碰到的红发男，与他组队前进来到火山的最深处，就在博士正准备拿这里的火山巨石时，一只毒蟾斗士跳了出来将博士制服，这时警察出现，原来他们早已在此埋伏好抓银河团。事后红发男告诉主角，银河团的阴谋应该是盯上了火山里的炎钢巨兽，它在这里守护着火山巨石，这时再回遗迹区域（即岛最上边的城市），与红发男对话后，再回到火山洞最深处，就能遇到50级的炎钢兽。

No.487

ギラティナ（冥龙）原始形态

在反转世界捕捉了冥龙以后，回到现实世界却发现他又变回了《钻石・珍珠》里的形态，其实是可以让它保持反转世界中的原始形态的。在从反转世界回来以后，从214号道路进入隐秘泉路（**かくれいずみへのみち**），需要用攀岩技能下到洞里，来到《钻石・珍珠》里的冥龙的洞穴，利用碎岩技能一路前进就能再次来到反转世界的入口，进入后往左走，会捡到一个道具——**はつきんだま**（白金玉），给冥龙装备上就能保持原始形态，而且此道具能提升其鬼属性和龙属性技能的威力。原始形态6围种族值：体力150/普攻120/普防100/特攻120/特防100/速度90；变异形态6围种族值：体力150/普攻100/普防120/特攻100/特防120/速度90。

NO.488

クレセリア（梦神）

将图鉴升级为全国版后，在深夜来到港口美央市，听说有个女孩陷入了噩梦无法醒来，左下的房屋，得知需要到满月岛（**まんげつじま**）寻找梦神帮忙。来到码头，和船员对话就可以乘船去满月岛。到满月岛深处见到神秘的50级的精灵梦神（**クレセリア**），但一碰它就会飞走，将其留下的三日月的羽毛（**みかつきのはね**）带回到美央市给小女孩，就能解救她。它会在大地图随机出现，需要运用口袋手表的追踪功能来捕获它。

NO.492

シェイミ（杰伊米）天空形态

将杰伊米带在身上，（此兽为2008年口袋妖怪剧场版《冥王龙与冰空的花束》电影券兑换获得），在索诺镇的医院门口有个女人，与其对话后，她会给你**グラシデアのはな**（古拉西亚之花）。在白天对**シェイミ**使用就会变身为天空形态。

「使命召唤4」——双狙人

两个人，两条枪的故事！

"跟紧了，兄弟，在前面的敌人绕到车后面时我们要冲到对面的楼上！"

米勒队长轻声吩咐我说，他的声音虽然很小，但却非常有力。我们趴在军用卡车底下，从车轮间的空隙注视着外面来来往往的敌军。这些身着俄式装备的中东佬从打扮到举手投足都冒出一股浓烈的兵油子味道，加上他们手中五花八门的各色武器，让人一看就知道是从廉价市场雇来的佣兵，虽然平时这帮乌合之众根本不是我们的对手，但在眼下这种情况，我们还是不要招惹他们为好。正在一回神的工夫，米勒队长捅了我一下，"嘿，走着！"原来刚才还在车前面交谈的敌人已经分散开缓步走到了路边，前面刚好没有敌人目光注视这里，米勒队长迅速爬出车外，起身一个箭步冲到前方吉普车的后面，我也赶忙紧跟着他冲了出去，就在冲到队长身边的一刹那，突然脚边踩到了一个小石子，带起一阵轻微的擦地声响，"坏了！"路边一名手持AK-47的敌兵猛地一回头，什么也没看到，但刚才的声响很明显让其注意到了吉普车这边，嘴里嘟囔着听不懂的鸟语朝这边缓缓探过来。我心里一阵惊恐，刚要举枪却被队长按住了，他很清楚这时开枪的后果，只见他将手慢慢滑向了腰间的匕首，刚握到剑柄，一只麻雀飞到了刚才那石头子上带起了又一阵"啪哒啪哒"声，那名敌兵"哦"了一下转身走开了。而这边，我和米勒队长的衣服都已经被汗水沁透了。

乌克兰普里皮亚季镇，曾经是前苏联切尔诺贝利核电站附近的一座繁华小镇，这里不仅风景优美气候宜人，而且还曾居住着苏联最大核电站的上千名科学家与工人。但在1986年4月的一声巨响，有史以来最严重的核事故彻底毁灭了这里所有的东西。因为强烈的核辐射，成千上万的人因此死去。在这之后政府下令完全封闭这个受污染的地区。在今天，这座早已沦为死城的镇子成为了盗贼与恐怖分子活跃的乐园，我们接到的任务，就是要前往市中心广场执行狙杀"目标"的计划。

我和搭档的米勒队长从镇子几公里外的市郊跳伞降落，趁着黎明的夜色摸进了城外的一所农场，并不断躲避着敌军的眼哨向市区前进。米勒队长是我军校时代的教官，毕业参军后他成了我的顶头上司，他严厉又稳健的行事风格让我从学生时代就对其钦佩不已，他是我的目标与榜样。而今天的特殊任务，也是和他最后的一次合作，任务结束后他就要光荣退役，回到家乡陪伴自己的老婆孩子，过起他向往已久的清闲日子了。所以今天的行动我格外的珍惜，暗下决心一定要成功，而且，我们两人一定都要活着回来。

"普莱斯！"队长叫着我的名字，"你从右边过去，我们一人一个都包圆了。"顺着队长手指的方向，我看到一高一矮两个兵油子在一扇木栅栏门口并排站着岗，离我们隐藏的草丛只有一百多米，他们前面是一片开阔的草地，在这种距离和环境下，是不可能避开他们绕过去的，而且他们有两个人，弄不好的话甚至会惊动不远处的装甲部队，那就不好玩了，因此将他们悄无声息地干掉是最好的选择。我抬起M21的枪管，瞄准了右边那个大个头的脑门，多年的军事训练让我对枪的把握十分娴熟，虽然承认心理素质没有米勒队长那般老练，但对付这种场合还是绰绰有余的。只听队长一声令下，一颗子弹随着扣动的扳机呼啸而出，对面那位老兄哼都没来得及哼一声便后脑朝下栽倒在地，旁边的矮子还没反应过来就被另一颗子弹应声放倒，整个过程不超过两秒钟，枪声在消音器的帮助下微如撕纸，两条贱命就这样在沉默中成为了我们的踏脚石。我和队长交换了一下眼色，轻声向着门后疾步而去。

天空中的直升机似乎察觉到了什么，从刚才起就一直在附近转来转去，迫于此我们的脚步放慢了许多，有时甚至必须要找掩体藏起来。"见鬼！"木勒队长咒骂道。虽然我们身着拟境迷彩，上身还裹着一层树叶伪装，但在飞机居高临下的监视中还是很容易露馅的。看着时间一分一秒的过去，我们心急如焚，刚才房屋中的"钉刺"对空火箭炮倒是被我扛出来了以防万一，但不到万不得以肯定是不能使用的。直升机在空中盘旋了一会，似乎没发现什么向前飞走了，我们趁着四周无人加速向前狂奔，城区的高楼大厦已经近在眼前了，突然队长猛地一下将我拉倒在地，我还没来得及纳闷眼前的情景就叫我倒吸了一口冷气：只见十数名敌人在两辆步兵装甲车的伴随下朝着我们的方向缓缓走来，几名敌兵边走边东张西望的样子像是在搜索着什么，我不知道这帮家伙是不是冲着我们来的，但可以确定的是，我们绝对不能被他们发现！就凭两个人两条狙击步枪对付十几个全副武装的亡命徒，不消几秒我们就会去见上帝。找掩体已经来不及了，趴在草丛中靠伪装服"装死"成了最好也是唯一的选择。想着想着，敌军已经走到了我们面前，我趴在草丛中，屏住呼吸，领头的敌兵已经走到了我的侧前方，我低着头一动不动，时间仿佛都静止了，我能听见的只有自己越发加快的心跳声……一个……两个……三个敌人走过去了，装甲车带着震耳欲聋的轰鸣声开过去了，履带的震动声震得我头皮发麻，我瞟了一眼趴在我前面的米勒队长，多年练就成的屏气功让他看着就像没有生命的石头一样，如果不是事先知道，我还真分辨不出他和旁边的草丛有什么分别。片刻之后，那些搞地毯搜索的敌军都先后从我们身边走了过去，逐渐走远了，米勒队长轻声招呼我继续向前悄声前进，我赶紧跑到前面一辆废弃装甲车的后面坐了下来，大口地喘着粗气，队长和我对视了一下，都笑了，现在我算知道，和死神跳桑巴是种什么样的美妙感觉。

在卡车底下有惊无险地躲过敌军车队的视线后，我们在正午时分终于平安到达了市区。太阳高悬在半空中懒洋洋地照耀着这个破败的城市，错落有致的居民住宅楼因长年没有人居住而显得格外老旧，一屡屡的青苔无规则地长在布满灰尘的石灰墙壁上，水泥地的街道上乱蓬蓬的杂草似乎在诉说着这里的悲凉往事。做掉一个楼顶放哨的敌兵后，我们顺着一栋楼的楼梯绕进了市区内部，这里出奇的安静，除了几条正在吃尸体的狼狗外看不到任何人影。我们警觉地穿过一条条街道，越过一栋栋房屋，逐渐接近了市中心广场附近的波列斯耶饭店，那里是我们的预定伏击地点。在离饭店还有一步之遥的时候，一阵由远至近的机械轰鸣声突然从身后的空中传来，米勒队长赶忙招呼我就地隐藏，随着轰鸣声呼啸而过，我看到原来是之前那架武装直升机向着广场方向飞去，看样子应该是来执行警卫任务的，现在不是招惹它的时候，等其飞远后我们一路加速跑赶到了饭店门口，下面，就是我们此行的最终目的了……

普里皮亚季镇中心的广场一如既往地空旷雄伟，与以往不同的是那里停着几辆绿色的军用吉普车，几个俄国军人打扮的家伙站在车前不知交谈着什么，一辆车后的箱子上摆放着几杆RPG火箭发射器，傍边随风飘动的小红旗显得格外醒目，看样子他们是在等什么人。而在离广场1000米开外的波列斯耶饭店顶楼，一杆黑洞洞的枪口注视着广场每一个角落，虽然之前看过很多次，不过刚才这杆经过特制的超远程狙击步枪从米勒队长的木箱中拿出来时我还是小小赞叹了一下，分成数个小部件的枪身在短短几分钟内就被组装成这样超过两米的大型枪械，实在是应该向设计者致敬才对。我们趴在顶楼





面向广场的窗户口，这里视野良好，没有任何障碍物阻挡视线，中心广场的情况在这里一览无余，实在是最佳的狙击地点，只不过，身边陈年累月的尘土味道似乎并不是太好闻，完成任务后还是趁早离开这里。正打个哈欠的工夫，狙击瞄准镜中出现了几辆吉普车向广场中心开来，原先那些谈话的人也都转过了身来，似乎是等的人来了，而我很清楚，我们此行的“目标”也来了。米勒也从望远镜中看到了这一幕，提醒我做好准备。此时刚才那架武装直升机也飞了过来，盘旋在广场上空警觉地注视着周围的一切，直升机上三连格林炮管及悬挂的反坦克导弹格外寒气逼人。广场中心，从几辆吉普车上下来了几名持械雇佣兵，东张西望地在观察着四周，这时，最后一辆停稳的车上走下来一名身着灰色皮大衣的人，与别人不一样的便装打扮和他那极为特别的光头表示着他的特别身份，没错，就是他！这个名叫扎卡洛夫的男人，就是我手中狙击步枪将要洞穿的“目标”。

扎卡洛夫，俄罗斯人，曾是前苏联时期赫赫有名的陆军将军，在美苏冷战时期为国家立下了汗马功劳，不过，其过于激进的作风与极端的大俄罗斯主义思想并不被军队高层所认同。直到苏联解体后，扎卡洛夫从政府军名单中消失了，但他并没有停止对其“理想”的追求，暗中勾结中东地区的军阀，筹划着组建自己的私人军队，且根据可靠情报，扎卡洛夫已经秘密掌握了前苏联时期遗留下的一小部分核武器，如果任其发展的话，将会对美国以及世界都带来严重的安全威胁，此次其在核辐射废弃区展开的活动，目的应该就是购置军火的交易，而此时，也是将其暗杀以绝后患的最好机会，这也是我们此行唯一的目的。只见从车里走出的扎卡洛夫手提一只黑色皮箱，甩到了插红旗子的车后挡板上，打开箱子向刚才接应的几个人挥了一下手，里面是用纸包裹的金条，对方看了一下后点头将东西放了回去，随后带着扎卡洛夫在车后面检验武器样品，并互相挥手说着什么。就是现在！我屏住气息，将十字瞄准镜的中心对准了扎卡洛夫的光头，右手食指放在扳机上，几秒钟后，这个恐怖分子头子就将被我送入地狱！就在我口动扳机的一刹那，我似乎从余光中看到了车旁边的小红旗微微飘动了一下…

“砰！”一声响彻天际的枪声震撼了整个中心广场周围的世界，扎卡洛夫在一片血光中应声倒地，成功了？！啊不！那家伙扶着被打断的左臂又慢慢爬了起来，眼中充满着愤怒的火焰！打偏了！是刚才突然刮起风的关系！我脑海中瞬时一片茫然，再来一枪？对！我刚要瞄准，米勒队长猛然对我大吼道：“快逃！！”只见那架盘旋的直升机径直朝我们藏身的楼顶飞来，格林机关炮管已经开始了旋转，两侧的导弹也点上了火一触即发，“跑！不然就没命了！！”我们扛起自己的M21飞速向后窗冲去，顺着预先设置好的绳索快速爬了下去，脚还没着地刚才我们藏身的顶楼就已经化为了一片火海，我跌跌撞撞地摔到地上，米勒队长一把拉起我就向对面的居民楼跑，身后数架武装直升机从四面八方赶来，雨点般的火箭弹将整栋饭店夷为了平地，我们无暇顾及背后，没命似的逃进了居民楼内。还没等喘过气来，那些直升机从半空中空降了大批敌兵，朝着我们的方向边开枪边追了过来。我们快速穿过居民楼的窗户，借着建筑物的掩护朝预定接应地点奔去。半路上，我已经将自己咒骂了不知道多少次，虽然打断扎卡洛夫的一条手臂已经让他成为了终身残疾，但没能按计划杀掉他还是非常让我懊恼，米勒队长则一边安慰我一边笑着对我说：“嘿，这老东西一辈子都不会忘记你这个狙击手的！”我苦笑了一下，继续向游乐场方向奔去。

“外面有敌人！”我们躲在一栋废楼门口的屋里，外面几名敌兵紧张地在搜索我们的行踪，我向外面探了一下头，发现这些家伙相隔都很近，我和队长对点了一下头，抬起枪管，两条狙击枪分别料理了左右各两名倒霉鬼，剩下的一个显然慌了神，端起枪朝着四周胡乱射击，可惜一枚我扔到脚边的手雷将其炸了个空翻360度。就在我们来到一个街巷口时，一声熟悉的轰鸣声从后边传来，又是那架阴魂不散的武装直升机！这次它看起来没有放过我们的意思，格林机关炮打出的子弹在地上掀起一阵阵致命的烟尘，不能再让它缠着我们了！想到这里，我抬起M21的枪管，收缩瞄准镜对准机头前面的驾驶仓就是一枪，飞溅出的鲜血染红了机仓的玻璃，见上帝去吧！一阵复仇的快感涌上心头，米勒队长见状也放松地收起枪管转身向后走去。“轰隆！”突然一声巨响，坠落的直升机在频死的驾驶员操纵下一头朝我们撞来，胡乱射出的导弹轰塌了一栋公寓的顶棚，这家伙想拉我们陪葬！我赶忙向后跑去，一阵混乱的尘土中，直升机总算在巷口停了下来，但另一个危机又笼罩在我们心头：米勒队长逃跑中意外摔倒，被直升机的残骸砸伤了腿，无法再继续行走。队长苦笑了一下，示意让我一个人先走。但是，在这个生死关头，军人的信念告诉我，战友的职责提醒我，我绝不能抛下队长不管！前有拦截后有追兵，如果我一个人走他就死定了，让我怎么向上司他的家人交代？更何况，如果没有他，我早就已经死了无数次了！不容多想，我扔掉一路陪伴我的M21，检起一只地上敌兵留下的AK-47，将手伸向了我尊敬的队长，他犹豫了一下，笑着骂了我一句：“你这个混小子！”就攥住了我的手，我扛起队长，缓步继续向前走去。

穿过了能源工作者文化宫，我们终于到达了接应地点游乐场。说真的我真佩服米勒队长的枪法，就算伤了一条腿坐在地上也能百步穿杨，刚才几个从远处猫过来的敌兵竟然还没看到我们就让他用狙击枪都报销了，让在旁边端枪严阵以待的我羡慕不已。我将队长放在一个土坡的草堆上，擦了一把额头的汗，环视起这个空旷的游乐场来。这个曾经热闹繁华的游乐园如今已经成为了一片荒芜之地，广场中央的摩天轮依然高傲地耸立在那里，旁边的碰碰车场布满了落叶与杂草，游乐场中胡乱丢弃的旧式汽车在长年的风吹雨打中显得锈迹斑斑，这里已经多少年没人来了呢？五年？十年？十五年？没有人知道。我们坐在草地上，享受着这难得的清静时光，我似乎有些困了，米勒队长也打起了盹。突然一声枪响再次蹦紧了我们的神经，从我们来的方向涌来了潮水般的敌人，空中几架武装直升机也扔下了绳索准备空降，看来扎卡洛夫是不准备让我们活着回去了。但我还不想死，队长一定也这么想。和他们拼了！我凭借着游乐场复杂的地形不断与冲过来的敌人周旋，几近极限的我手中的AK-47几乎是弹弹必中，尽量吸引着敌人的火力，米勒队长坐在草丛里运用着他那高超娴熟的狙击枪法，每一声枪响都会有一名敌人倒下，就这样坚持了十几分钟，眼看着敌人越来越多，我们感到要支持不住了，就在我以为我们都将要死在这里时，天空中飞来的数枚火箭弹将冲向我们的敌兵炸上了天，我们的援军来了！！直升飞机上冲下来十几名我们的同胞战友，愤怒的枪口将周围的敌人一个个放倒在地，我没命似地冲向队长，用尽最后的力气扛起他，顶着枪林弹雨冲到了我军飞机的跟前，在数名机枪手的掩护下几名战友将我们扶上了飞机，驾驶员踩下油门，飞机腾空而起，追击的敌兵及整个小镇越变越小，逐渐消失在了我们的视野中。我们得救了！看着躺在担架上的米勒队长，我们再次笑了，但这次，我们是发自内心的笑，是的，我们回家了！还有，扎卡洛夫你给我记着，下次见面时，你要失去的不只是一条胳膊，而是你的命！

□文/翅膀

M21半自动狙击步枪



- 枪长/1120毫米
- 口径/7.62毫米
- 精度/大于2MOA
- 最大有效射程/800米

上世纪60年代至90年代美军标准配备半自动狙击步枪，由M14自动步枪改装而来，拥有射程远、威力大、稳定性极佳等多种优点，并可加装消音器与消焰器，能有效隐藏狙击手的身形位置。此枪曾在越战中创下1706发子弹射杀1245名敌人的神话，至今仍被许多美军部队使用。

天诛红 Vol.02

编者按

忍者，一个极具神秘色彩的职业，其传说一直以来都被人们所津津乐道。以忍者为主角的游戏数量众多，《天诛》系列乃是其中的佼佼者。在游戏中，忍者的形象被刻画得无比传神，而爽快感也是其他题材游戏所不能替代的。本文故事以两位女忍的成长和复仇为主线，将她们的故事再一次呈现在我们面前。

□文/phoebe

叁

两刀双交，迸出火光闪闪。吉五郎似乎应付得柔韧有余。在房间里，根本不能用肉眼捕捉二人，只能看见两个黑影在快速移动，并且不时听到两刃相碰的响声。“看来胜利的天平倾向了我。”吉五郎说道。两人停止了移动，吉五郎的刀已经架在了凛的脖子前。凛的嘴上露出微笑：“不，胜利的将会是我。”吉五郎身旁的凛变成了一根木头，并且放出大量浓烟。当浓烟消散的时候，凛的刀早就架在了吉五郎的脖子前。“胜负已分，吉五郎先生，你输给了我的替身术。”

“很好。”阿吟拍手称赞，“凛，你的能力的确能胜任红屋的杀手，我们红屋十分欢迎你的加入。”凛半跪在地上，感激地说道：“感谢老大。”阿吟露出欣慰的目光，看了看吉五郎，然后说道：“凛，你的第一个任务要和吉五郎执行，内容是暗杀武术家御剑平四郎。”

“是。”凛斩钉截铁得回答道，“以后请多多关照，吉五郎前辈。”

那天晚上，凛和吉五郎顺利完成任务，成功暗杀御剑平四郎。接下来的日子，凛渐渐习惯了红屋的生活，而且武术也有所长进，成熟了不少。就这样，半年过去了，凛的任务一次也没有失败，即使是一个人也能漂亮地完成任务。

“凛，这次的任务不是要暗杀谁，而是要到四天宝寺偷一宝物。”凛站起来，走到门边，转过头问阿吟：“老大，那件宝物是什么？”阿吟坐直身子，从身后拿出一幅卷轴，扔给凛：“就是这个拳套，叫‘打鬼灯’。尽全力，一定要把拳套取回，你将会有一个惊喜。”凛收起卷轴，坚定地看着阿吟：“是的，老大！”

凛马不停蹄，赶到了四天宝寺。站在距离四天宝寺不远的一棵大树上，透过树叶看到了寺院门上挂着一块“四天宝寺”的门匾。“是这里了，可是怎么连一个守卫都没有呢？”尽管有些诡异，但凛还是跳下了大树，冲向寺院门前，背靠着一根大红柱子，向四周扫视，当确定没有埋伏后，凛马上破门而入。“好大啊。”进入寺院后，凛马上被寺院中的宏伟景观震慑住了，左右两边分别是两尊雷神和风神的金雕像，雕像的眼睛发出诡异的紫色光彩，这使凛感到非常不安。但凛也管不了这些了，最重要的是完成任务。凛一直前进，却似乎是无止境地一路向前，也没有弯路。不知过了多长时间，让凛吃惊的一幕出现了，她竟然走回了先前进来寺院的门口，再次看见那两尊金雕像。“可恶，难道是幻觉吗？”凛擦了擦眼睛，继续向前走，但她没发现，雕像眼中发出的紫光正一丝一丝地从凛的耳朵进入自己的体内。又不知过了多少时间，凛再次回到了起点，再次看见那两尊雕像。凛十分迷惘，狂抓自己的头发，连续几个时辰不停前进的她快要崩溃了。突然，从风神的雕像后传来了男人的声音：“忍法·闪光之术”，一道金光射进凛的眼睛。当凛再次睁开眼睛的时候，发现两尊金雕像依然耸立着，只是眼睛不再射出紫色的光彩，取而代之的是金色的光芒。而且眼前的路也不再遥远，宝箱就在十丈远的前面。其实寺院小得很，这使凛对自己刚才“一直前进而且没有走到尽头”感到异常疑惑。“别想了，还是先取宝物吧。”凛对自己说。凛向前走，打开了宝箱，取出“打鬼灯”。

凛把“打鬼灯”放入怀里，转身离开寺院。当她刚走出寺院门口的时候，一支钢针从她身后飞出，插进了凛右脚旁的泥土上，并且有一男人说道：“我救了你一命，难道不应好好感谢我吗？”凛转过头来，男人站在了逆光的地方，没能认清他是谁。男人从寺院中走出，月光照射着他左边的身体，看似是一个和尚。“是四天宝寺的人吗？”凛拔出背后的佩刀，摆出了准备战斗的姿势。男人保持着前进的状态，终于走到寺院前的空地。月光清晰地将男人的脸容映入凛的眼里，凛赶忙把刀收回，惊讶地叫道：“难道你就是铁舟大人？”

肆

“哈哈，没错。我就是铁舟，你就是阿吟老姐跟我提到的凛吧。”凛恭恭敬敬地回答道：“是的，我就是红屋的凛。”

铁舟摸了摸嘴边的胡渣，表情凝重地说道：“我这次现身有三件事：第一，我要告诉你刚才在四天宝寺发生的事。”凛十分好奇，也急于解开刚才的谜团，连忙问道：“究竟发生什么事了，我刚才一直向前走，却走不到尽头。”铁舟笑了笑，转身指着寺院里的雕像，说：“其实就是这两尊雕像作祟。你所看到的雕像名曰‘风雷二尊’，是四天宝寺的三大宝物之一。它们眼中会发出紫色的光，这些光会沿着你的七孔进入你的大脑，扰乱你的思绪，这就是你感觉到‘路无止境’的原因……你之所以能冲破光线的扰乱，全因为我在背后帮助你。当你即将崩溃的时候，是否被一强光照射？”凛用力地点了点头，“其实那是我所使用的闪光之术，也正是我的闪光之术才使你免遭一死。当紫光进入你的大脑后，你就相当于身陷于幻术之中。而且被施术者无法用自己的力量摆脱，只能靠外界的力量。‘风雷二尊’的幻术是以扰乱人的思绪从而慢慢折磨死被施术者。而我的闪光之术也是用来扰乱别人的思绪的，这样以毒攻毒，才能将‘风雷二尊’的幻术驱散。”凛倒吸一口凉气，直到现在，她终于明白了事情的原由。其实一直都是两尊雕像在作祟，一想到自己差点就死于非命，凛不寒而栗。

“而第二件事则要拜托你了。”铁舟的说话打断了凛的思绪，当凛回过神来，铁舟已从背后掏出一双红色的短刀：“明晚三更之时，拿着这双刀到凤仙楼旁的天地桥，那里有人等你，你对她说‘太阳在睡觉呢’，如果她的回答是‘太阳在你后面’你就将双刀交给她。”凛接过双刀，点了点头：“嗯，任务就放心交给我吧。”

“接下来，我要告诉你第三件事。”铁舟的表情变得严肃起来，双眼紧盯着凛“那就是半年前‘红之里事件’的真相。”凛紧握双拳，咬牙切齿，眼睛发出幽深的仇恨，在月夜下，凛似乎变成了一头野兽，一头失去理智的野兽“啊～啊～啊……”凛怒吼着，分明就是一只等待复仇的野狼：“不用多说了，我一定会手刃那个女人，我要为村里的人……”

“不！”铁舟打断凛的话，“红之里的人不是被彩女杀的，杀害他们的是一个叫黑屋的组织。”“黑屋？”凛似乎冷静了下来。“知道黑屋吗？……”

“我不知道，就算知道也不会告诉你……”与彩女半年前对话在凛的脑海中浮现，“难道，她在那时候就……”铁舟从背后掏出一个包裹：“这玩意给你，它铁定能帮助你。”凛接过包裹，铁舟转身一跃，跳到寺院的瓦上：“要说的我也说了，信不信由你。”铁舟还是不放心，转过身子，对凛说道：“那件事的确与彩女无关！”说完后，铁舟便离开了，消失在月色下。

“……我不明白。”凛抬头望着月亮，从眼中透露出的不是杀气，更多的是迷惘，“这到底是怎么的一回事啊！”凛就这样一直站着，而清晨的鸡啼打断了她的思绪，也催促着她尽快将“打鬼灯”交给阿吟。

凛一路飞奔，当她到达红屋是已是辰时，赶紧将“打鬼灯”交给阿吟。可阿吟的举动却出乎凛的意料，阿吟竟然对凛说：“凛，你已经是个独当一面的杀手了，而且你有你的人生目标。离开红屋吧，到你想去的地方，这‘打鬼灯’就是老大给你送别的礼物了。”凛十分惊讶，紧捉阿吟的手：“可是老大……”阿吟松开手，狠下决心：“什么也别说了，快走吧。”凛站起来，向阿吟鞠躬，“感谢您的照顾。”戴上“打鬼灯”，凛转身离开红屋。

（未完待续）



科幻漫画辞典

梦幻万千的玲珑世界，诞生无数经典的摇篮

第2回

足立充，1951年出生于群马县，最初担任石井勇的助手，1980年在「少年豪华星期天」上发表「消失的爆破音」，并从此出道。

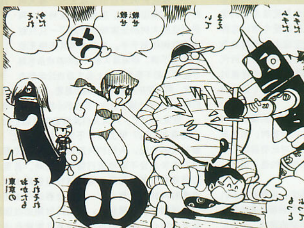
足立充描绘的人物都非常温柔。他风靡一时的体育漫画中，经常持续描绘着对决的故事，但在对决中却不会出现所谓的恶人。而借用体育比赛，描绘没有反派的英雄漫画却正是足立充的拿手好戏。

1971年在「电视杂志」上连载的「彩虹化身侠」却一反常态，使读者们对足立充如何描绘善恶分明的英雄漫画，如何表现生命与对决都拭目以待。「彩虹化身侠」的第一回为读者介绍了主人公和他的同伴们，他们全部都拥有温柔的眼瞳，并且告知读者，即将进入足立充那充满爱情浪漫的世界。而作者会如何描绘那些与主人公对立的反派呢？足立充巧妙地用改变眼睛的方法引入了反面角色，使读者耳目一新。突然出现三人暴力团中，一人是斜视，一人没有眼瞳，另外一人则是吊眼儿。在72年11月号的漫画连载中，出现了以杀光日本人为目的的反派"去死去死团"，团员们全部都没有眼瞳。73年3月号的连载中出现的去死去死团杀手，虽然在动画中他拥有正常人的眼睛，但在足立充的漫画连载中依然没有双瞳。正因为足立描绘的眼瞳格外温柔传神，失去眼瞳的反派们则为读者带来特殊的恐怖感。在人物绘画中刻意消除眼瞳，足立充创作出了天生恶人的角色形象。





↑这部漫画虽然在现在看起来比较粗糙，但在当时却风靡一时，无数读者为其倾倒。



而给予恶势力迎头痛击的主人公，最大的魅力就是他的动作，无论是压迫力十足的跳跃和空中旋转，还是精彩的变身场面，都为读者带来身临其境的感觉。特别是其中空中旋转时主人公的身体曲线，十足的动感使「彩虹化身侠」栩栩如生。

彩虹化身侠：「电视杂志」72年10月号—73年10月号；「朋友们」72年11月号—73年1月号。

吾妻秀雄，1950年出生于北海道。1969年在「漫画王」发表了作品「狂热指轮」，从此出道。代表作品还有1972年的作品「两人与五人」，1974年的作品「无厘天使」。

吾妻秀雄发表了不少知名作品。下面则简单介绍一下这些读者熟悉的名作。「喜欢！喜欢！！魔女教师！」（「电视杂志」71年12月号—72年4月号。原作：石森章太郎。）「魔法使者」（「电视杂志」72年5月号—12月号。原作：东映动画。）「随性而为孙悟空」（「冠军少年周刊」72年8月号—72年10月号。）「星之子」（「电视杂志」74年1月号—4月号。）「圆圆超人」（「冒险王」76年10月号—77年2月号。原作：秋月一彦。）

描绘可爱漫画少女漫画，吾妻秀雄称得上是日本第一。在他描绘的英雄系漫画中，绝大多数作品也是以美少女为主人公。下面回顾一下他的主要作品。虽然在日本擅长描绘少女的漫画家数以万计，但他笔下的美少女却与众不同，使读者难以忘怀。

首先必须介绍的作品是漫画作品「喜欢！喜欢！！魔女教师」，该作品的动画原作「千目教师」作者是石森章太郎。「喜欢！喜欢！！魔女教师」是「电视杂志」创刊号中的重点作品，保持动画原作中的设定，但主人公更为幽默搞笑，使本作成为一部让玩家笑口常开的作品。魔女教师连载结束后，继续连载的





「魔法使者」虽然是将东映动画漫画化的作品，但吾妻秀雄笔下的角色个性十足，使这款作品大受好评。该作在可爱美少女主人公的草率行动引来恶果，千辛万苦最终解决中加入大量搞笑桥段，缔造了吾妻作品的黄金顶峰。之后吾妻秀雄在「星之子」继续坚持自己独特的搞笑风格，虽然该部作品只连载了五次，却给所有读者留下了深刻的印象。1976年的连载「圆圆超人」的主人公圆圆超人本身就是妖怪，为了取回人类朋友祖上相传的项链东奔西走。这串项链上有108颗宝玉，圆圆超人每做一件好事便会取回一颗宝玉。吾妻秀雄在这部以妖怪为主题的作品中加入了自己独特的搞笑设计，使读者丝毫感受不到妖怪的可怕和恐怖，甚至在日本掀起了"妖怪"热潮。不少国内的读者也因为吾妻秀雄的作品，对日本的妖怪传说有了一定的了解。

吾妻秀雄以绝妙的设计和可爱的女性英雄征服了广大读者，超乎想象的剧情更让读者为他的才华赞叹。综观吾妻秀雄全部作品，竟然没有一款作品的主人公是男性人类，他真不愧是日本第一可爱少女漫画家！

中国游戏玩家的三种怀旧病

我们应该从更广的角度，更深的程度去挖掘享受游戏的乐趣。

无止境地悼念世嘉

"项羽卒闻汉军之楚歌，以为汉尽得楚地，项羽乃败而走，是以兵大败。"——出自《史记·项羽本纪》

中国玩家对世嘉时代的崇敬以及难以忘怀之情，堪比中国后世史学家、文人对西楚霸王项羽的无比景仰留恋的精神。世嘉的最后一台主机DC虽然早在千禧年就犹如项羽邬江自刎一般早早地结束了自己悲情的一生，但世嘉过往的主机的确给无数中国玩家少年时代留下了太多无法承载的宝贵的美好回忆。以至于有很多玩家至今难以忘怀那些逝去的岁月，无论是游戏论坛上还是游戏杂志上，时不时有玩家不厌其烦地撰文为世嘉历代英烈（主机）招魂，每当此时无数沉缅于世嘉时代的骨灰玩家群再次浮上水面，为前朝（世嘉时代）的覆灭痛哭流涕。

人非草木，孰能无情？怀念一种旧的事物，特别是这种旧的事物曾经记载了你的青春时，本来是普通人再正常不过的感情。我要是对此有异议恐怕很多世嘉老饭会跟我急，我真正想说的是"活人"不能为一个"死人"迷失自我。

我听说很多世嘉饭自从DC败北，世嘉退出主机大战后再也不玩游戏了，即使有些勉强留下来的老兵们也是闷闷不乐地玩着PS2和XBOX的游戏，一边玩一边怨气冲天，索尼微软的游戏再好玩，也满足不了他们那颗失落的心，总是念念不忘地叨叨着过去的世嘉游戏有多么神，现在索尼的游戏没有任何游戏性。

每当看到此情此景，我不禁对这些执迷不悟的世嘉饭感到无比悲哀。昔日的世嘉饭都是些众所周知的核心玩家，他们很懂游戏，很懂生活，我不想看到他们在次世代长期缺席。世嘉过往的主机大战永远成为历史了，但世嘉多少还留存着当年的精神气概，还在为次世代的玩家开发游戏，如果我们真心喜欢这家铁血战士一般的老店，那么我们就应该支持这位战士，帮助世嘉重现往日的光辉岁月。

不管怎么说，世嘉的时代已经成为过去了，历史总是要向前发展的，人总是要向前看的。正如《阿甘正传》中说得那样，人若想忘记过去的痛苦，只有拼命向前跑。

没有道理地怀念以前的游戏杂志

电子游戏来到中国一直水土不服，不是姥姥不疼就是舅舅不爱。在这漫长的岁月里，终于有一天，一些初具雏形的游戏杂志陆续如雨后春笋般穿过黎明前的黑暗，在中国大陆这片贫瘠的游戏大地上破土而出，这些像幼苗一样娇嫩的游戏杂志给玩家带来了慰籍与希望。生活中总算有了正面报道传播游戏文化的媒体，这是成千上万中国玩家的一大幸事。

俗话说吃不起菜看看菜单还不行吗？电玩杂志这一特殊菜单在无数个日夜里以另类方式满足了广大无机一族玩家饥渴寂寞的心。即使没有属于自己的主机，也有咱老百姓自己的游戏杂志。成长的过程中无论是学业受挫，还是感情失落，抑或是有什么游戏心得都可以写信寄给我们喜欢的游戏杂志，与他们一起分享快乐，或者让小编们听你倾诉，给炽烈的游戏感情一个泄洪口。即使你不是一个电玩杂志饭，也可以在书中找到最好的攻略与最全的信息。而我们喜欢的游戏杂志也会一天天从一棵幼苗蜕变成一棵枝繁叶茂的大树。

一本优秀的游戏杂志成长为一棵大树时，问题就出现了。很多曾经支持过，呵护过这棵大树的玩家纷纷变成了一只只蛀虫或砍树的刽子手。总有人对其无缘无故的产生不满。眼瞅着大家关注的游戏杂志越办越好，却不断地在网上各大游戏论坛散布流言，声称现在的电玩杂志越办越差，以前的杂志如何的好，过去的小编多出色，现在的小编怎么不争气……

我就纳闷了，人类文明真倒退到原始社会，你们就高兴了吗？世上唯一不变的就是"变"，随着时代的变迁，人们的兴趣转移，一本优秀的游戏杂志势必会不断地进行细微的变动，甚至是大刀阔斧的改革。如果一味停留在过去的水准上势必遭到淘汰，物竞天择、适者生存这个道理已是人尽皆知了。放眼望去，在拓荒时期如战国群雄割据般的众多新生电玩杂志还有几家能在这个新世纪凛风而立，大旗不倒的？能留下来继续傲视群雄的为数不多的几家品牌游戏杂志，哪个不是在时代的暴风雨中经过无数痛苦蜕变才得以以我们现在看到的更完善的形态引领一个时代？

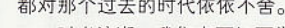


在新时代要想乘风破浪前行，及时更换新鲜的血液势在必行，因此有更多的新小编涌现在杂志第一线给广大读者带来了杂志的新气象。抱怨现在的小编不好的人时常让我想起鲁迅笔下的八斤老太，看不到新人的进步，一味地自言自语批判年轻人"一代不如一代"。毕竟一本杂志的风格，一个小编的个性都是独立存在的，并不是为了满足某些个别读者的喜好而形成的。就像我们每个读者都有自己的个性，是一个自由独立的人，我们没有义务去强迫自己成为别人意志的奴隶。试想一个小编缺乏个性、没有自我、食古不化，只是为了满足某些人的自私需求去做一本杂志，那这本杂志还有灵魂吗？

不可自拔地追忆过去的时代

"请问你是从什么时候开始玩游戏的？"如果有记者这样采访时，我想大部分玩家会毫不犹豫地答道："我是从FC时代开始玩游戏的，那是一个游戏的黄金年代。"

的确，在那个年代，一台简陋的19英寸旧彩电，加上一台小小的FC就能让我们度过一个无可比拟的夏日午后的游戏时光，无论是《魂斗罗》还是《坦克大战》，都是百玩不厌的游戏，每一个玩家



都对那个过去的时代依依不舍。

时光流逝，我们在不知不觉中长大了，FC的时代成了渐渐远去的传说。我们在次时代拥有了强大的PS3、XBOX360、PSP、NDSL、Wii，这是一个以前任何时代都像想不到的游戏盛世。我们本应该更加幸福，可是恰恰相反，有很多玩家反倒得了"游戏抑郁症"。

这种病的症状很明显，大致表现在以下几方面：首先觉得游戏不好玩了，尽管手上这款游戏做得可圈可点；然后喜欢鸡蛋里挑骨头，玩游戏心思不在游戏上，反而专爱给游戏挑刺；接着对游戏没有耐心，玩不了半个钟头就去翻攻略，看不懂攻略就直接换游戏；最后像个迟暮的老者一样多愁善感，感叹世风不古，游戏做得不好了。

我不想去指责这群病态玩家了，如果一切重新回到过去，让他们拿起FC手柄也只会让他们更痛苦。不是这个次世代的游戏不好玩了，而是我们的心态变了，不再是从前的我们了。

任何有价值的东西都是有寿命的，我们的游戏人生其实也很短暂，不同时期游戏对我们人生的意义也不同。儿时他是我们形影不离的小伙伴，少年时他是我们青春期的引导者，而此刻我们的青年时代，游戏依然如一个永远长不大的孩子，是需要我们关心照顾的自己的孩子。我们需要做的不再是无忧无虑地去陪她玩，而是呵护她的成长，让游戏的魅力长盛不衰地流传下去，给我们的后人们留下一笔宝贵的财富。多年以后，可以让我们的孩子有一个和我们一样快乐的游戏童年。

后记

难道游戏真的没乐趣了吗？的确，对于许多80后的老玩家来说，杀怪攻关的游戏似乎对我们失去了吸引力，变得小儿科。但你们没有发现游戏其他的乐趣吗？次世代扑朔迷离的"三国演义"不是一出精彩的大戏吗？各种游戏制作人的制作理念不也值得我们去深思吗？这些不也是游戏的乐趣吗？谁说游戏的乐趣就是杀怪攻关？关注业界商战、探讨游戏文化、研究主机的各种性能，这些是被许多玩家忽略的乐趣。一个成熟的玩家是不会像个幼稚的孩子那样整天沉迷于杀怪攻关，我们应该从更广的角度，更深的程度去挖掘享受游戏的乐趣。

不要沉湎于过去不能自拔了，也不要让游戏圈变成一片墓场。明天又是新的一天了。□文/飞死超人

我与梦见岛

熟悉的笑容真的只是一场梦吗？

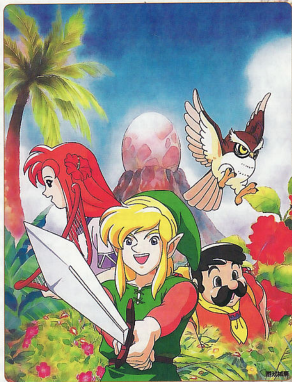
如果有人问我，在所有玩过的掌机游戏中最喜欢的是什么，我一定会毫不犹豫地回答：梦见岛。

梦见岛乃是我玩过的第一款赛尔达系列游戏，能玩到的确是一种机缘巧合。

我游戏生涯的起点是从小学时那台自个儿偷偷买的蓝色GBP开始的，直到初中GBP一直伴我左右，那时候我家还没有电脑，所以游戏的信息十分闭塞，直到初二暑假我才知道还有GBA这一玩意，我对游戏的认识也就局限于学校旁的游戏店里，每当攒到一定钱就屁颠屁颠地到游戏店掏游戏。到初一，我发现店里的GB游戏越来越少，基本都是我玩过的或者我看不上的，已经没有更新了。我一度十分迷茫，在游戏店里呆上几小时，最后却空手而归，不过虽然如此我却坚持一星期来一次，希望能找到好游戏。皇天不负有心人，在一个阴天的傍晚，在店中一盏台灯的灯光下，我发现了一款名为《赛尔达龙之传说》的游戏，我看了看封底的介绍和画面，觉得不错便花了30大洋买下了。

做作业时，我把藏好的GBP小心翼翼地拿出来，把刚买的蓝色透明卡带插入GBP，随着屏幕中Nintendo消失后，看见在暴风雨夜，一艘船在海面上航行，天空中划过几道雷，一位少年紧紧地拉住绳索，这时一道闪电击中船身……画面一转，在一个晴朗的早晨，一位少女在海滩散步，遇见了在沙滩上不省人事的少年。接着就出现了一座山，山上有个庙，庙里有个……不对，是山上有个蛋，而且是个巨大的蛋，按下start创建人物，进入游戏。在写字台前奋斗了10分钟后，对故事的开头总算有些了解。一个名为林克的少年不幸遇上了海难，被住在名为克荷林特岛上的少女所救，再从一个大叔那拿回自己的盾后，少年踏上了一条消灭大魔王、保护村庄，然后和女主角幸福的生活……真的是这样吗？打到这儿我依旧是一头雾水，管他呢，先按提示去拿剑再说。

在海滩上主角林克和怪物浴血奋战，经过多次的尝试之后，主角终于看到了自己的剑，在我控制林克上前拿剑时，一只猫头鹰不知从哪冒出来了，还说了一堆话，主要就是让咱们到什么森林去，还有就是离开岛要唤醒风之鱼，额，这都是什么跟什么啊。我当时根本就没怎么在意那只猫头鹰，拿到剑后我就迫不及待地去杀那些怪涨点经验，看到目标，杀，恩？一刀就没啦？经验值哪看啊？经过5分钟的摸索我得出了此游戏没有等级概念这一非常正确的理论。回到村子正准备向村民询问一下剧情，但是那些家伙说得是啥呀！再到商店去看看装备，汗，这么贵而且也没什么装备嘛，就一把铲子一个盾（和我身上的一样），还有几颗心。一气之下我到商店下那一大块草地里蓄力发回旋斩，恩？这是什么？海螺？捡，“搜集越多会有好事发生”，什么好事？不知道，一切都是谜，我就像是在雾里看花，不过有一件事我十分明白，那就是我上当了，这和包装封底介绍的完全不一样嘛（后来才知道那是N64上时之笛的画面和介绍）！不过那时候的规矩连我们这些小孩都很清楚，就是游戏离店，没有质量问题概不退换。在经历了几星期的游戏后，我渐渐被这款游戏给吸引了，简单的操作，吸引人的剧情，恰到好处的迷宫机关，考验人眼力、智力、运气的支线剧情和搜集……一切都让我为之欲罢不能。不过我还是发现了一个小问题，那就是游戏中有个照相馆，照完一次后再满足一些要求之后会为玩家拍照，不过只要一拍照就死机。在尝试了多次之后我发现原来是卡的问题，不过当时我抱着只要不影响主线剧情就行的思想没把它当一回事。



在历经千辛万苦之后，我总算是对梦见岛上手了，一扫当初被卡住时的抓狂表现，现在的我已经算是对各个迷宫、物品、搜集都了解的人了，渐渐地我洋洋得意起来，认为这游戏玩到这也不过如此，接下来会更加简单。但是天有不测风云，就在我正得意洋洋在功略天空之塔这一关时，我想尽各种办法都无法把塔的最后一根柱子破坏，我就在塔里停留了2星期之久，不过在此期间我也没闲着，我完成了20个海螺的搜集任务并换到了一把更高级的剑，此剑在满血状态下可以发出剑气。在此之前我已经完成了交换物品的支线剧情。说到支线剧情的确让我眼前一亮。支线剧情和主线剧情可谓配合得天衣无缝，既娱乐了玩家又考验了玩家，可以说没有一定的想象力和运气还真不好过，虽然并不影响主线。扯远了，在我郁闷地快要吐血之际，表哥为我指明了一条通往极乐世界的大路，并且还告诉我很多关于游戏的小秘密，最重要的一条就是一命不死通关会看到不一样的结局。我打开游戏，看着自己记录前的死亡纪录——063，顿时无地自容。于是我决定重新开始，目标直指一命不死。第二遍开始游戏后，觉得一切都变简单了，这时会想起以前在××地死了××次就觉得不可思议，再用了不到1星期时间，就达到了和原来存档一样的进度，我向着以前一直没有通过的天空之塔迈进了。在经过几日的奋斗后，天空之塔和熔岩神殿最后这两关虽然有些地方卡了我一点时间，但是依旧没能阻止我奔向最后的胜利。



在集起了七颗龙珠，不对，是八样乐器后林克来到了巨蛋前，八样乐器自己演奏了起来（后来想想也对，人家林克又不是八爪怪，怎么可能同时演奏八样乐器），在音乐之后巨蛋打开了一个口，最终的BOSS战爆发了。最终BOSS有4种形态，第一次打有些吃力，不过在无敌的S/L大法面前，林克还是战胜了魔王（以后才知道这只不过是风之鱼的噩梦，那个失落），在我心潮澎湃地要观看最后的结局时，死机！又是死机！我顿时觉得头晕眼花，就差归依我佛了，再又试了几次后，我再一次得出了准确的结论——还是卡的问题，再询问了老板后得到了无能为力的答复，后面连着几天我都是茶饭不思。不过好在我的心理承受能力比较强，又重新拿起GBP通了几次关，奇迹依然没有出现。

在一年之后，我拿起了GBA SP，第一个玩的游戏就是当时无法玩的《赛尔达 大地之章》和《赛尔达 时空之章》，不过最令我激动的还是在有了电脑之后，通过GBA模拟器重温了梦见岛，眼前的画面和当时在GBP上的完全不同，不再是黑白的世界，梦见岛上的一切都是五彩缤纷的，我在短短的时间内把所有照片都拍齐了，隐藏迷宫也过了，一命不死的结局也见到了，虽然隔了多时，但结局还是一样给了我不小的冲击，风之鱼醒来了，小岛渐渐消失，无论是那些曾经留给我奋斗思考的迷宫，还是那些跟我一起笑过哭过的NPC，还有那个救助我、让故事开始的女孩。当林克最后从昏迷中苏醒，仰望天空那飞过的海鸥，熟悉的笑容真的只是一场梦吗？

□文/wt.zz

像个男人一样去战斗

也许这是一条没有终点的不归路。

零八年的这个三月恐怕全世界的无数PSP玩家都像在下一样热血沸腾、激情燃烧吧？当然，正是一款名为《战神奥林匹斯之链》的独一无二的掌机超大作如期君临PSP王座，才使我们广大PSP玩家充分释放了体内积蓄了一个冬天的雄性荷尔蒙。

《战神》系列的表现力已经在家用机上的两作中达到了登峰造极的程度，这一次在PSP平台上也以精美无比的画面、雄浑壮丽的背景音乐、流畅的操作手感以及爽快刺激的打击感，在无数玩家的期待下交了一份令人满意的答卷。

然而，正因为《战神》系列款款是精品佳作，有家用机上的前两作大哥像两座雄峰一样矗立在前面，加上全球众多核心玩家过高的期盼，《奥林匹斯之链》出类拔萃的表现即使足以在掌机动作游戏里傲视群雄，也难以令支持他的狂热玩家们完全满意。在下在第一时间里废寝忘食地将游戏翻版后仍感到意犹未尽，经过深思熟虑后发表一下一己之见。

男人的一生太短暂

早在游戏发售前的数月就听说网上有消息传出，《奥林匹斯之链》的游戏流程不尽如人意地过短，实际玩到后没用多长时间就轻松翻版了。这个时候的我已经完全熟练了游戏的操作系统，正渴望进行更惊险的战斗，接受更大的挑战，可是我们的英雄克里托斯惊心动魄的冒险却不可思议地到此为止了。

在翻版后的CG中看到，克爷不省人事地沉沉睡去，忘记了一直以来血雨腥风的战斗经历。这可能是游戏制作人考虑到克爷不久将要马不停蹄地跑到PS3平台赶拍《战神3》，现在需要及时进行短暂的休息吧。但是我们这些被释放出无限雄性荷尔蒙的热血玩家们怎么办？只能任由无数荷尔蒙在空气中漫无目的地飘舞。我想对于每一个热爱《战神》的玩家来说，在《奥林匹斯之链》激起的漫天荷尔蒙飘落沉淀下来前，这段空白期无疑是痛苦不堪的。

最能表达我此时心情的正是克爷斩杀波斯人首领的巨蜥后，面对天空充满疑虑地大声怒吼质问众神：“这就是你们让我所做的一切吗？没有别的了吗？”

男人不应该一个人去战斗

克里托斯这个人物之所以经典，正是因为众所周知的反英雄形象，在强大叛逆的特立独行的性格后面难以掩盖的是他的残暴、自负、任性，以及更多的盛气凌人的阴暗面。克里托斯由于自己的无知，任由自己的阴暗面横行，犯下了一生都不可挽回的过错。为了赎回自己误杀妻女的不可饶恕的罪恶，克里托斯此后的人生一直陷于无止尽的杀戮螺旋里，就连奥林匹斯的众神也没有展现出仁慈之心拯救这只迷途的羔羊。

作为玩家的在下在进行游戏时非常同情这位悲情英雄。无论是作为斯巴达人首领，还是成为战神，他都是一个人在不停战斗，寻找救赎的道路。中国有句古话：“自古英雄惜豪杰。”难道英雄辈出的古代斯巴达就没有一个英雄愿意和克里托斯并肩作战吗？我很怀疑克里托斯战斗之余的人生是怎样的，在生活中他也如冒险时一样没有一个朋友吗？或许正因为克里托斯狂妄自负的缺点使人对他敬而远之吧。但愿克里托斯能意识到自身性格的缺陷，尽快找到患难与共的战友，帮助自己完成真正的救赎。

对于我们玩家来说，真正希望看到的是在PSP平台上的下一作《战神》中，制作人能加入双人系统，利用PSP强大的无限联机功能进行双人冒险。这样好玩的动作游戏如果不能和好友一起分享真是太可惜了。



成也萧何，败也萧何的剧情

《奥林匹斯之链》的剧情令人不敢恭维，整个故事各部分的连接让人感觉很突兀，玩完游戏后也很难准确的描述出故事所表达的理念是什么。

《战神》初代讲述克里托斯为了赎罪成为奥林匹斯诸神的奴仆，诛杀了扰乱人间、破坏神界平衡的战神阿瑞斯，并取而代之成为新战神的故事。现在的《奥林匹斯之链》剧情据说是《战神》的前传，但是在下很难看出两者有什么紧密的特殊联系。就是把本作剧情单独拿出来也很难令人满意。

雅典娜在太阳神殿告诉克里托斯：梦之神墨菲斯击落了太阳神的马车，使世界失去了光明，妄图用黑暗吞噬世界，成为神界的主宰者，众神因为黑暗的蔓延陷入梦境，眼下只有你能完成使命拯救世界了。

这个剧情设定绝对是个大败笔，怎么看都有点眼熟，似乎在哪里见过这个故事。如果你是个日式动漫的爱好者，绝对会发现《奥林匹斯之链》的剧情和某些二流动漫的剧情有异曲同工之妙。这让我想起了很多日式动漫中常见的剧情设定，地球遭到外星人入侵，全球六十亿人类无一人得知，只有几个热血日本少年独自与之浴血奋战，最终拯救了地球。

反观我们的游戏剧情，世界正在逐步落入墨菲斯的魔掌中，众神在毫不知情的状况下昏昏大睡，只有意识到出事了的雅典娜发现了异常状况，委托克里托斯去拯救神界和人间。两个故事放在一起对比，怎么看都是一个模子里刻出来的，而这样的故事对于广大资深玩家来说是毫无新意的俗套。奥林匹斯的众神个个神通广大，墨菲斯只不过是个二流神，怎么能对其阴谋毫无察觉，竟会指派一个人类去战斗，他们都是饭桶吗？

倒是游戏到了最后，幕后的真正主谋居然是冥王哈迪斯的老婆珀耳塞福涅多少令人意外。为了对造成自己不幸的婚姻的元凶——奥林匹斯神界的神权勇敢复仇而展开精心策划的报复行动，这样的故事设定带有很浓的女权主义色彩，而这样的世界观在电子游戏文化历史上也是很罕见的，绝对是本作的点睛之笔。也许制作人想通过这个剧情向玩家传达这样一种信息，在充满强权压迫而又腐朽黑暗的奥林匹斯神界里，即使是神也难逃悲剧的厄运。所以在初代《战神》里成为了战神的克里托斯根本不可能改变命运，因为造成这一切的万恶的奥林匹斯神界没有受到应有的制裁，克里托斯还需要继续战斗下去，也许这是一条没有终点的不归路。

后记

说了这么多了，最后还是和广大玩家一样，希望一个剧情更富内涵，系统更加完美的《奥林匹斯之链》续作早日出现在我们的生活中。我们将会和英雄克里托斯一起，像个男人一样去战斗。 □文/费思超

征稿启事

即日起投稿邮箱已变更为meeko.dr@qq.com，欢迎广大读者继续踊跃投稿！

1.文章主题必须与电子游戏相关，字数控制在3000字左右，最少不要少于2500字；

2.来稿请注明详细联系方式，包括真实姓名、地址、邮编、身份证号码，以便发放稿费；

3.谢绝一稿多投，严禁任何形式的抄袭和剽窃，一经发现，所有责任由投稿人承担，并永不录用其任何作品；

4.由于投稿量大，录用与否恕不另行通知，凡投稿两个月后没有刊登即视为落选，如落选请务必不要灰心，欢迎再接再厉创作出质量更佳的作品；

5.改版后的GAME BAR将会按照作品的话题分类刊登作品，目前有以下10个话题正在进行征稿，欢迎就此类话题进行创作：

①我·游戏·他/她②我与×××（某个游戏或游戏系列）③关于某款主机的分析（新旧皆可）④游戏角色剖析⑤我与电软的故事⑥那些与游戏有关的青春⑦浅谈某游戏厂商⑧游戏人的感伤故事⑨后·次世代的YY⑩游戏少年的爆笑生活

当然，如果你有其他更好的话题创意，同样欢迎踊跃投稿！

6.GAME BAR现正在征集特约撰稿人，如有意请与我们联系。对于特约撰稿人，除了以上注意事项外，还有一些特定的要求：

①能够使编辑方便地联系到本人，目前的联系方式仅限为电子邮件，请及时查看；

②能够积极响应编辑的约稿，并在约稿话题范围内进行创作；

③作品质量有所保证，并能够接受编辑提出的修改意见对作品进行修改；

④保证交稿时间，不拖稿；

另外，特约撰稿人享受优先刊登作品、稿费从优等待遇。

随谈《零》系列

日式更讲究心理暗示所带来的巨大压力。

清朝，相机初现之时，国人曾把它称作是"摄魂机"，仿佛那伴随着闪光的一声巨响后，人的魂魄就会被定格于胶片的方寸之间一般。慈禧太后当年就是应了这个说法，宁是找西洋人画像，亦迟迟不愿让摄影师为自己照相。

不知Tecmo在设计恐怖游戏《零》系列之时，灵感是否便是源自于这种说法。游戏中没有肆横的枪械武具，没有突兀的法术光影，只一部旧式的胶片相机，仅一束微弱的手电光芒，主角用着看似平淡无奇的照相方式，独立对抗那彷徨于暗夜的众多怨灵——这奇特的游戏创意，使得《零》系列在大作叠出的恐怖游戏世界中独树一帜，占尽风光。

不似《寂静岭》那样拥有晦涩而庞大的宗教世界观，在表里两个世界中探求着惩罚与赎罪的道路；不像《生化危机》那样给予玩家巨大的视觉、听觉冲击，用密密麻麻的丧尸群营造出孤立无援的氛围；也和《钟楼》里主角毫无抵抗能力、只一味逃命所带来的沉重压力不同，《零》系列的恐怖更大程度上源自于古老而神秘的民俗。从初代起，到《红蝶》和《刺青之声》，直至Wii上的《月蚀之假面》，这个系列秉承了近乎相同的世界观：常世之国与根之国必然在某处有着交汇，而这连接着阴阳两世的地方正是被称作"黄泉之门"的所在。

在古代日本信仰之中，通常所谓"常世之国"（**とこよのくに**），被认作是海之彼岸的理想世界，是一个超越了时间，如同传说中的桃源乡一般的存在，那里四季常实、永久不变，人们在这里可以返老还童，且不老不死，浦岛太郎传说里的龙宫正是那样的存在。"常世之国"有被认为是死后的极乐世界，或是神祇们所居住的"神仙境"，但在有些情况下，它也被指代作现世、阳世。而根之国（**ねのくに**）也是在日本神话中登场的异世界，一般被认为是等同于死者之国的彼岸之国或海底之国、地下之国。传说在太古时代，曾经有着一条黄泉之路，这名为黄泉比良坂的地方连接着代表现世的苇原中国与代表着死后界的根之国。伊邪那岐为了追回已故的妻子伊邪那美就是通过这里来到死之国度，然生死有别，已食黄泉之粮的女神蛆虫满身、气结喉塞，身有八柱雷神缠绕，见此情形的伊邪那岐不禁惧意心生、转头就跑。那美怒极，命黄泉丑女、八柱雷神、黄泉军追赶，皆无所获。亲自追及，则伊邪那岐以千引之石堵塞了黄泉比良坂，从此夫妻决裂、阴阳相隔。坂上即是阳世，坂下则是阴世。由于那美的怒气并未就此平息，故而黄泉时时鸣动。害怕生死之国的界限从此变得模糊，害怕黄泉的死气侵蚀阳世，在古时候日本各地常有不同形式的民间祭祀仪式，这些出自于原始宗教、迷信的活动，其中有些确实甚为残忍。



《零》系列的游戏背景设定正是活用了这一民俗，无论是初代的"目刺之仪"、"绳裂之仪"，还是《红蝶》中的"红贽祭"、《刺青之声》中的"刺魂之仪"，乃至《月蚀之假面》中的"胧月神乐"、"归来迎"（注：从游戏剧情看来推断，"胧月神乐"、"归来迎"似乎是招魂、送魂的仪式，和前三代的用来镇"门"的仪式是有所不同的），皆与祭祀阻隔阴阳的"黄泉之门"息息相关。"仪式"是贯穿整个系列游戏的关键所在，而这些"仪式"所带来的，正是来源于民俗的恐怖。

由于这一设定，使得《零》系列满溢和风：从建筑风格到人物服饰，从家具摆设到物件形式，从整体画面到局部音效，无不显示出游戏中浓郁的日本古色。不过从《刺青之声》开始，由于故事设定的年代、地点变化，系列逐渐导入了一些现代的、西洋的要素，例如这一作中出现了类似于《寂静岭4：房间》中"表里世界"的现实世界、梦世界的设定。现实世界虽然不作为主要的游戏世界出现，但不同于前两作，现代要素开始逐渐地融入了游戏当中。而到了《月蚀之假面》，这一趋势有所增强，甚至出现了洋式的病院、护士怨灵这些恐怖游戏中的经典元素。而最终战更是将钢琴乐作为了左右胜负成败的关键所在，想必令玩家们印象深刻。加之天野月子的主题曲《零的调律（**ゼロの**调律）》中掺杂着的大量英语歌词，可以说Tecmo似乎在尝试着淡化系列的和风特色。当然，作为一款恐怖游戏而言，多元素的融合也许更符合日趋刁钻的广大玩家的口味，这样的改变也似无可厚非。

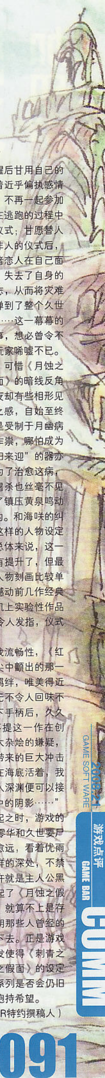
与美式的视觉感官恐怖游戏不同，日式更讲究心理暗示所带来的巨大压力，《零》系列在这方面的表现则正是其中的出类拔萃者。游戏中随处可以捡到纸片、信件、日记，一条条简短的文字信息既是拼凑庞大剧情的碎片，也是对游戏进程的提示，对未来将要发生可怕事件的暗示。在游戏的进程中，花些时间仔细阅读这些前人弥留下的文字讯息，常常会有种毛骨悚然的感觉，继而联想到一些极端可怕的事实，这大概就是感官恐怖是所无法达到的效果吧。当然，这一类心理暗示必须有细密复杂的故事、合理严谨的背景作为前提，看得出，《零》系列在这方面可谓是下足了苦功。明线的剧情在更多的时候仅仅起了一个抛砖引玉的效果，而最为华彩的暗线部分往往只在最后一刻方能拼凑而出：被软禁十年，却因动了凡心而使得"绳裂之仪"最终失败的巫女雾绘，即使被恶灵上了身，却仍旧念念不忘于前世的恋人，甚至在最终战觉醒后甘用自己的灵魂封印黄泉之门；对姐姐八重有着近乎偏执感情的纱重，害怕姐姐与自己越分越远，不再一起参加可以让双子合为一体的仪式，故意在逃跑的过程中掉落沟中被抓，结果被迫单独完成仪式；甘愿替人承受所有的痛苦与绝望，在经历了非人的仪式后，将刺青布满全身的零华，却因为目睹恋人在自己面前被杀，而使得刺青失控渗入眼睛，失去了自身的意志，从而将灾难反弹到了整个久世家……这一幕幕的故事，想必曾令不少玩家唏嘘不已。

可惜《月蚀之假面》的暗线反角朔夜却有些相形见绌之感，自始至终皆是受制于月幽病的作祟，哪怕成为"归来迎"的器亦是为了治愈这病，而沉睡两年醒来后，对岛民进行的屠杀也丝毫不见其自身意志的体现，这和前几代为了镇压黄泉鸣动而牺牲的巫女们可以说是截然不同的。和海咲的纠缠不清，与其弟的乱伦产子，想来这样的人物设定实在很难引起广大玩家的同情吧。总体来说，这一代虽然操作方式新颖了，恐怖感所有提升了，但最关键的剧情方面却显得松散零落，人物刻画比较单薄，就这一点来说，此代恐是很难撼动前几作经典的地位了，也不知是不是次世代主机上实验性作品的缘故（天音：这一作的CG也少得令人发指，仪式的那两段被反反复复地播放……）。

要说系统设置、画面效果、游戏流畅性，《红蝶》是一致公认的系列最高作。指尖中颤出的那一羽红蝶，双子姐妹间那难以言喻的羁绊，唯美得近乎凄凉的故事，多重结局的设置，无不令人回味不已。不过就个人而言，真正让我放下手柄后，久久不能平复的却是《刺青之声》。不提这一作在创意、人物、故事构成等方面是否有大杂烩的嫌疑，就单纯的游戏感受而言，其剧情所带来的巨大冲击是远远超越《红蝶》的。"如果你在海底活着，我愿意削断双足成为一尾鱼；如果坠入深渊便可以接近你，我愿意化为彷徨于无尽黑暗中的阴影……"

当天野月子的主题曲《声》响起之时，游戏的结局CG达到了高潮：看着载有久世零华和久世要尸体的小船漂向常世之海的尽头愈走愈远，看着优雨将刺青转移到自己的身上消失在人群的深处，不禁感慨万千，此刻《声》中的歌词也许就是主人公黑泽怜的心情的最好写照了。突然想起了《月蚀之假面》中一句话：如果谁也不曾记忆，就算不上是存在过吧。选择活下去，就是为了证明那些人曾经的存在吧——连同他们的份一起，活下去。正是游戏人物这份执著，正是这份坚强，愈发使得《刺青之声》赫然其中。虽说对这代《月蚀之假面》的设定有些质疑，但不知道未来的《零》系列是否会仍旧回归到工于剧情的传统，多少令人抱持希望。

□文/狼王库多（GAME BAR特约撰稿人）

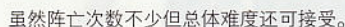


我的忍龙2之路

在邪魔神最终形态倒下后超忍终于打通了。

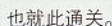
忍者龙剑传，一个以超华丽动作、超爽快砍杀感、超高难度著称的游戏系列，在游戏界奇才板垣伴信领导的TEAM NINJA的制作下终于在2008年6月3日迎来了其正统续作——《忍者龙剑传2》。

由于本人以前从来没接触过忍龙系列，同时慑于此系列的高难度，开始只选择了下忍难度（事实证明这是明智的），不得不说忍龙2还是相当照顾新手的，开始的战斗并不难，轻重攻击随便按按，几个杂兵就被打得断手断脚断头，肢体满地都是，血腥程度还真是对得起限制级。还没怎么费血呢，旁边一个补血加存储点出现了。简单的剧情过后开始了比较正常的游戏，随着一个个卷轴的入手，我逐渐熟悉了隼龙的各种基本动作：里风、无影、飞鸟。拿到棍子之后觉得样子怪怪的，也不怎么好使（主要觉得棍子没有飞燕），第一个商店没有升武器而是买了个药，安全第一嘛。第一个BOSS也很简单，防御之后几下Y就能下它不少血。轻松过了第一关后，后面的几关并不觉得难，升到3级的龙剑3段飞燕对付人形敌人相当好用，不过很长时间都是只用龙剑，别的武器基本没升级，升了的也觉得没有3级龙剑好用。下忍第一个让我感觉到难度的应该是第八关，万恶的连发火箭筒出现了，攻击力高而且连发，总体攻击范围相当大。按照一般ACT游戏的规律，远程部队像弓箭导弹兵等等近战能力都比较差，只要近身他们就毫无还手之力。可是硫酸脸把我阴到了，好不容易凑到近处刚想掏出龙剑慢慢虐，没想到近身的火箭兵还能发炮！而且由于射程很近几乎没法躲！一中就是好几炮！当时不由得喊了句："我×"来表达对硫酸脸的无限崇拜。其实熟悉其攻击方式后连发火箭兵还是比较容易对付的，爆炸标炸断肢然后上去虐之还是很简单的。此后的下忍之路并不难，小怪用飞燕，大怪傻傻地攻击意识并不算高，



虽然阵亡次数不少但总体难度还可接受。

忍龙2通了下忍很显然只是刚入门，迫不及待地开始中忍后依然沿用下忍的老路子——龙剑走天下。而且还学会了使用返技，人形怪基本上必断肢的。这样感觉前4关比原来打下忍还要容易。但到了第5关"水之都"就完全不一样了，这关的狼人对于当时的只有3级龙剑的我来说相当难打，飞燕80%要被防住，返技无法断肢甚至无法打出硬直，远处蓄UT他们会扔尸体，除了放忍法，当时实在想不出好办法了。这时只能被迫换武器了，踉踉跄跄地跑到开始的村正商店那看了半天，觉得双刀比较顺眼。一口气升到了3级后发现XYYY打大怪效果不错，虽然并不很安全，但比单龙剑要好打不少，而且UT比龙剑强很多，这招也成了此后中忍打大怪和BOSS的必需品，但双刀相比龙剑而言缺点也很明显：攻击能力强的同时防御能力很弱，返技鸡肋，飞燕只有一段而且必须判定前方有敌人才能发出，所以双刀虽强但并不万能。另一件神器就是镰刀，虽然其貌不扬，但杀伤力恐怖，断肢效果极佳，一个UT足以让满屏敌人血肉横飞（第十关忍者百人斩简直就是为镰刀准备的）。可以说单论攻击效果镰刀绝对是忍龙2之王，但缺点是攻击速度慢，攻击时破绽比较大。有了上面3样武器，中忍的后半段还算比较顺利，不过仍然达成了"不屈的精神"这个成就（死后接关100次）。



步入了上忍之路后，难度开始陡增，开始的几个爆忍对只有一级龙剑的隼龙来说非常有压迫力，必须小心对待，第一关印象最深的还是BOSS，一个大蜘蛛本来很好打，但是旁边多了4个爆忍就不一样了，蜘蛛攻击力恐怖而且攻击方式多样，爆忍的标也要随时注意，由于当时只升级了2级龙剑而没有升棍，因此此战异常艰难，只能用飞燕断头或者饭纲落，然后吸魂UT打BOSS的方法，大概打了20多次才过去，最后只是运气比较好，饭纲砸到BOSS几次罢了。同样的事也发生在第二关的中BOSS，还是没有升棍子（嗑药啊，费钱），虽然同样的敌人但第二关场地狭小更加难打。相比之下幻心就菜多了，清完几个爆忍随便虐。到了第三关我终于有钱升级了棍子，战斗果然容易很多，空中XXY饭纲对付爆忍比较好，风车UT无论杀伤力和范围都相当强，最关键的是只要ET就可以发挥相当强的效果，这是其他武器所不具备的。值得一提的是打完第5关我的机器就三红了（省略讨伐微软千字），直到一个半月后才修好，此时水平明显大降，连第6关开始的几个蝎子都死了很多次，好不容易到了大骷髅那里，接了十几次才打过去，药全吃光了，血也剩的不多，本想存个档回点血，没想到又遇上一堆小骷髅，看似弱不禁风的它们在重伤的隼龙面前是如此强悍，而且是打不光的，一个不注意就GAME OVER了，重打大骷髅。无奈之余，只能对硫酸脸表示敬意。此后随着对棍子使用的熟悉以及总体水平的提高，上忍后来的多数敌人并没有遇到太大困难，棍子均可应付，直到最终BOSS第一形态的章鱼老怪才卡住很久。这个BOSS虽然近战能力不强，但非常容易赖在天上不下来，放闪电或者召唤阿紫，就算被攻击后也很有可能瞬移到别处躲避攻击。阵亡30次左右后只能上网求助，经人指点后得知镰刀对此BOSS效果非常好，空中XXYYY可以躲避闪电的同时对其造成巨大伤害。这里过去后剩下的两个形态相当好打，上忍也就此通关。

超忍难度从一开始就打得非常谨慎，因为超忍掉血量非常恐怖，爆忍一个爆炸标就能打下初始那可怜血量的近一半。由于有了上忍的教训，超忍一开始最重要的事就是第一时间升级2级棍子，这样才能比较轻松地对付BOSS和大量爆忍。路线选择的正确果然让第一关比较轻松，但接下来的第二关确是超忍有名的难点：开始清完一定量的爆忍和法师后还要面临狂狗和若干弓箭手，随便中一下谁的攻击都会重伤，无奈之下只能跑到存储点保命再说。因为买了几个药，所以拿到爪子后没有钱马上升到2级，但从网上得来的经验，爪子的飞燕接饭纲乃是对人形敌人的终极利器，所以冒着危险刷房顶那几个不断出现的法师忍把钱攒到2万，有了2级爪子和2级棍子后，超忍的多数敌人终于能比较轻松地应付了。不过要熟练使用"风驱（A+X）"这个技能，才能用好爪子的飞燕，因为风驱是自动判定敌人方向而向敌人跳去，只要距离不是太远的话，风驱后接个Y敌人就上天了，然后接XY，出了魂后换棍子UT清场。后面几关的敌人和上忍相类似，熟悉了上忍战斗的我应付起来并不很困难。接下来就到了整个忍龙2最大的难点——超忍11关，这关集结了最强忍者组合，它们不但攻击意识奇高而且血量厚，爪子飞燕接饭纲并不能致命，稍不注意就会中了插心爆（伴随着撕心裂肺的叫声隼龙一半血没了）。而我由于要对付第9关的双飞龙把所有的魄封珠都升级了暗极重弹波而没有升级风刀，因此打起来异常困难，好在我在前面几关没升级双节镰和锁镰攒下了15万块钱。只能拼血过了。N个大血+N个忍法后，终于清光了至少六七十个高级忍者。而接下来的N个大蜘蛛+大量紫忍的组合才是最难的地方，连魂返都用上了，总共10多个忍法才勉强过关。之后比较难的应该是第12关的火神了，火神本身并不很难，但是打完他那些水雷实在恐怖，根本清不光，只要过去就被炸，害得我重打了火神两次，最后终于比较幸运地只被炸了一次就过去了。后来就没什么难点了，钱很多，实在不行就跟他们拼血，在邪魔神最终形态倒下后超忍终于打通了，成就感很强的同时居然感到体力不支，或许是太投入了，第一次因为玩游戏而感到累，虽然网上还有难度高得多的任务版等待下载，但仔细想想还是算了。玩游戏的初衷是放松心情，打通任务版可能要吐血了。

□文/clugon（GAME BAR特约撰稿人）

执子之手 与子同行

一部好的RPG可以引领一个时代，可以成为一生中的经典。

我是一个没有什么游戏阅历的人，也不是对游戏有多么死忠的超级FANS。小时候对游戏并没有什么概念，只是常常喜欢在一旁看着哥哥玩，于是便喜欢上了那唯美的画面和生动的人物设计。那时游戏对我来说是一种新鲜感，也只是一种新鲜感。总是期待着哥哥把那些BOSS一个个干掉，然后就是当时在我看来最耀眼的CG了。



后来长大了一点的我，开始尝试着亲自握起手柄来到游戏的世界中。还记得平生第一次亲自打完的RPG是SQUARE的《穿越时空》。在那款游戏中有着非常庞大的角色设计，在角色的选择上有很大的灵活度。游戏中通过努力最终得到众多的同伴，让我觉得因为拥有了他们而感到满足。当面对最终BOSS时，既激动又害怕，直到最后将他打倒才疯狂地欢呼起来，看着结尾的CG舍不得眨眼。就这样，我用了40多个小时完成了我人生中第一部RPG。可因为不懂日文的缘故，又没有找到游戏的译文，所以尽管玩了不止一遍，但对其中的情节还是不太明白。可从那以后，它更加吸引了我，可似乎也只是应留在表面，我的目的是尽量打倒BOSS，然后欣赏CG，那时打完游戏后，得到最多的是成就感和兴奋感。

在后来的几年中，我又陆续地接触到了一些像是《龙战士》、《最终幻想》、《永恒传说》这样较为庞大的RPG，对游戏的感觉也更加深入了，不再一味地追求流程，而是懂得了放慢脚步来留意故事的内在。那时会找一些相关的译文和小说来配合游戏，所关注的就不仅仅是BOSS和CG了，而是有一种想要更多地了解游戏本身情节的心情。

直到前几个月我玩到了《最终幻想7核心危机》的中文版时，对游戏的理解也达到了目前自身的一个巅峰。开始决定玩这部游戏时还对他的内容情节并不了解，吸引我的仍是对我来说最原始的东西——CG。片头的CG让我在还没玩之前就爱上了它。其次，它是SE出版的游戏，这对我来说已经是一个不大不小的保障了。而且，最让我觉得不同的是，它是一款翻译了的中文游戏。于是，种种的因素叠加在了一起，让我没有拒绝的理由。就这样，我开始了感动与震撼的旅程。

我们的主角扎克斯是一个热爱自由，拥有坚定信仰，真诚善良并且向往成为英雄的人。经过了一系列的努力，终于成为了向往的特种兵1ST。在他换上了1ST的衣服时，我也和他一样开心，一样拥有成就感。然而，随着游戏的不断进展，我和扎克斯一步步地知道哪些隐藏的秘密时，也同样会因为同伴的死亡和悲惨命运而伤心难过。

有人说游戏只不过是一个虚拟的世界，一切都那么虚无，没有一点真实感，你最多能够在游戏中获得轻松与快感，其余的没有什么。开始我就不同意这样的观点，但我说不好其中的原因。可在经历了《最终幻想7核心危机》后，我想我开始懂得了游戏对我来说的意义。正是因为它的虚幻它的不现实，才让我能感受到现实生活中无法感受到的东西。在游戏中，我们和游戏的主角一起经历着为了正义的战争，在战争中又一起体会着人与人之间的感情，在游戏中我们也和主角们一样成长了起来，经过了很多的困难、风浪与感动的瞬间后，让同伴们之间的情谊更加浓厚。

我想说，《最终幻想7核心危机》是一部悲剧。因为它蕴涵了太多的悲情元素：萨菲罗斯曾是一个拥有强大能力，被无数人所敬仰的可以拯救世界的英雄，但随着他慢慢地知道自己的身世而变得残暴，最终在他的眼里，只能看到燃烧着的复仇烈火，告诉人们他成为了要破坏这世界的人，可当近于疯狂的他喊出“母亲”时又不能不让人心碎；总是喜欢拿着一本《LOVELESS》深情地读着背诵着的杰内西斯同样是杰洛瓦计划的牺牲品，因为实验的缺陷他不得不依靠吞噬杰洛瓦细胞（笨苹果）来遏制自身的裂化，从他的黑翼中我们也能读出他的痛苦与无助吧；因为安吉尔的母亲是实验品，所以用霍兰德的话来说安吉尔便是纯正的实验下的产物，就这样安吉尔也长出了白色的羽翼，可是他是拥有梦想与尊严的战士，所以当它与自己的复制体融合成怪物后他选择了死亡，这是身为特种兵1ST的他的尊严；当承载着艾丽丝的心的直升机与扎克斯擦肩而过时，我们又觉得无比遗憾；包括最后扎克斯的死，这些心痛，这样的遗憾都成了这场悲剧中的重要元素。可是在这其中，悲情又始终伴随着感动：安吉尔对他的破坏之剑抱有一种至高无上的崇敬，他曾说“用了的话剑就会脏了钝了，那样就太可惜了”，可是在五台的一次作战时，安吉尔为了保护扎克斯毅然将剑拔出说着“和剑比起来还是你重要”；在故事的结尾时，扎克斯用自己的生命来保护克劳德活下来，这位真正的勇士，真正的英雄，即便是失去生命也不会退缩。这一切又无不让我们为之感动。

在最后的战斗结束后，扎克斯倒在了雨水、血水与泪水相交织的场景中时，我相信没有人不为之心痛。但当扎克斯抱着克劳德的头说着“你是我生存的证明，我的荣誉和梦想，全部都交给你”，并将破坏之剑交给克劳德时，我们在悲痛之余又多了几分欣慰与振奋。因为当克劳德从扎克斯手中接过剑时，同样也接过了扎克斯对他的信任以及扎克斯的精神。在结尾的CG中，当我们看到由扎克斯用生命保护的克劳德穿着特种兵1ST的制服，手中拿着破坏之剑时，在他说着“我会替你好好活下去”时，在他去实现梦想，完成扎克斯未完成的心愿时，我们感到欣慰了。因为在那其中早已融入了扎克斯的意志，让我们觉得我们的主角是伟大的，他的意志会是永存的。虽然他死了，但正像他所说的那样：“我，终于成为英雄了”。

在游戏中的我们，不会拘泥于一个时代一个世界，就像在《穿越时空》中，我们可以在两个即相似又不同的世界中穿行，这是在现实中感觉不到的。同时，我们要经过努力来获得同伴，得到同伴的信任，得到同伴的帮助，来最终完成任务，实现梦想。游戏带给了我们太多，亲情、友情、爱情、感动、震撼、迷惘、坚强、追寻、放弃、原谅……一部RPG就像一段生活一样，也许他早已超越了生活，因为它拥有太多生活中缺少的。在完成《最终幻想7核心危机》后我也懂得了，一部好的RPG可以引领一个时代，可以成为一生中的经典。

“要持有梦想，如果要成为英雄就一定要持有梦想”，最后扎克斯安详地闭着眼睛飞向天空。我想说，是的，你，我们的主角，已经成为了英雄。让我们追寻着英雄的脚步，执子之手，与子同行。

□文/YY



谁比谁更狠

电力不息斗狠不止，如何？够狠吧。

6月3日，在这个平常的日子里，被板垣称之为"最强"、"最酷"的动作游戏《忍者龙剑传2》终于揭开了面纱。到此人们长期议论的《恶魔猎人4》与《忍龙2》谁更酷的话题也该有个分晓了。但我对此却持有不同观点，我以为二者从公布以来便没有太大的可比性。因为二者的中心侧重点不同。其实在我看来"酷"这个字在《恶魔猎人》时代已然达到了极致，即便是优秀如《恶魔猎人3》也不过是在"酷"字上锦上添花。而《忍龙2》那满屏纷飞的残肢断臂，随处可见的血腥场景便能证明游戏要的不再是"酷"。如果还要用一个字来形容她，我宁愿说"狠"。

可以说，每个男人的心里都沉睡着一头争强好斗的猛兽，每个男人的血液里都隐藏着嗜血的本性。但随着我们的逐渐成熟，那头猛兽被锁得更牢，对血的渴望也被隐藏得更深。但随着社会竞争的逐渐加强，人们的压力也越发变大。所以人们急需一种手段以发泄长期积郁在心中的压力与不快，需要一个空间释放心中的猛兽，让他尽展雄风。也许我们的板垣同志正是注意到了这点，才把《忍龙2》做成这个样子。和仍旧抓着"酷"不放的《恶魔猎人4》相比，《忍龙2》在制作方向上已然大相径庭，还有什么可比性？

"男人就该对自己狠一点"，我们男性玩家也要对自己狠一点，玩些狠点的游戏。那好，我们今天就来看看各游戏中哪位爷最狠。

既然都说到了《忍龙》，那就先从隼龙说起吧。首先隼龙是一个忍者（废话！）。忍着嘛，任务肯定是优先权最高的啦，所以面对一切阻碍一概毫不留情地消灭。既然是为达目的不择手段，那就别怪"我"出手狠啦。忍者讲求的就是结果，所以一招一式都不能没有成果，虽然一刀解决是比较省力，但像这种只把胳膊伸过来，而不是把头伸过来的，那就对不起了，只能



先削胳膊了。隼龙他的狠来源于忍者的冷酷，宛如机器一般的冷酷，正是这种冷酷让他可以毫不动摇地以最华丽的招式、最狠最残酷的手段制服敌人。所以隼龙属于杀人机器型的狠角色。

分析完了隼龙，下一个登场的狠人该是谁呢？其实我不说大家也该猜得到，说到狠，显然是需要给老克（战神那位……）留个位置。老克还用说什么呢，确实够狠。一刀捅死敌人不够，还要撕成两半才过瘾，勒死敌人不行，非得用链子把脑袋绞下来才够本儿，一拳打死敌人更是连做梦都不可能，必须要把脑袋砸烂才解恨。从这些粗暴的招式就能看出来老克狠，不是一般地狠。但这也不过是表象，老克的狠更源自内心的狂，源自斯巴达之魂的傲，更源自他在精神和感情上背负的罪。正是由于自己都不能宽恕自己的罪过，老克才一方面求助于诸神，企图让诸神替他洗去罪过，而另一方面又不怕得罪诸神惹祸上身。

说实话，老克招式虽狠，但论血腥程度《战神》比《忍龙2》还是要差一个档次的。要说血腥程度与《忍龙2》相近的动作游戏，还要说《剑风传奇恸哭之妖花》。不知有多少人玩过这款1999年的DC游戏。首先游戏选择了本就血腥的《剑风传奇》为基础，而《剑风传奇》血腥、阴暗，同时又充满豪气的氛围在本作中展露无余。

言归正传，还是看看我们的主角津吧。先看津的装备：等身的斩龙剑，藏于手腕的大炮，以及杀人于无形的袖箭。这种集骑士杀手和恐怖分子装备于一身的家伙怎一个狠字了得。当斩龙剑一击将敌人拦腰斩段，刚才还挥舞着巨锤手臂的敌人如今只剩下半身还里在地上狂喷鲜血。当津被敌人围攻进入狂战士化的时候，对于那些被斩龙剑砸死震死的人来说，看似朴实的招式绝对隐藏着残酷无情的凶狠。津的狠是被迫的，为了生存、为了心爱的人他不得不狠，津的狠也是充满了悲哀的，一个内心善良的人要披着心狠手辣的外衣，顶着让人闻风丧胆的名字，生活又是怎一个悲字了得。

接下来我要介绍最后一位狠角色啦。此人燕颔虎须，豹头环眼，声若巨雷，势如烈马。没错就是张飞啦，此人光看长相就是一个脾气暴躁的狠主儿。而其在游戏中的表现也不负这吓人的外表。螺旋大坐、骑人喝血、用直拳击碎人的上身，连必杀都是用拳头把人打成两截。这就是张三爷在《吞食天地2》中的"惊艳"表现了，怎么样？看这架势是不是有点开辟了狠人先河的意思啊？



看来以上几位都是狠角儿，没错，还狠得各有特色，那么到底这几位爷里面谁更狠呢？他们各有各得的特点，怎么比呢？要比就得先放到一个秤上比。按古训有句话是这么说的："拧的怕横的，横的怕不要命的"。（编者按：这是古训么？）所以我们就按古训来比一下，谁最不要命谁就更狠了。首先是隼龙，虽然忍者为了任务绝对不惜牺牲生命，但还有个前提：要完成任务。既然任务比性命重要，那作为完成任务的必要条件，"性命"在完成任务前是绝对不能丢的。所以除非有十成把握，否则作为忍者的隼龙还是不能随便就豁出性命的。

津，这个连理想都没有的家伙，为了格里菲斯的理想，为了鹰之团，每次战斗都是以命相搏。到了后来也是为了保护卡斯卡，为了向格里弗斯复仇，而不是为自己而活。生命看似对他不重要，但是别忘了，正是为了卡斯卡，为了战友的仇，津才坚决得从地狱走了出来。即便只是为了卡斯卡，津也有不能死去的理由。

这下还剩克爷和张飞了。克爷战斗的目的说到底就是为了摆脱缠绕自己的噩梦。其实要逃脱噩梦有个简单的办法，只要老克死了噩梦自然也就不复存在。我想老克肯定明白这个道理，但是身为斯巴达战士他必须选择死在战场，而不是自杀这种有违斯巴达精神的行为。所以他替神卖命，即便神不能洗净他的罪孽，那么能在战斗中死去也能摆脱噩梦。所以老克狠，玩命地狠，人挡杀人，佛挡杀佛。有能耐就比我狠，没能耐就一边滚。老克活着就是为了求死，但不能平凡的死，死也要死的过瘾，死的惨烈。在他心中只有这样才能洗清自己的罪孽。由此可见老克比隼龙和津还要狠上一筹。至于张飞，此君狠得太纯，俗话说叫手比较黑，不识轻重。他的狠完全是主观因素，马克思教育我们，人的主观能动性是无可估计的。所以张飞和克爷还真不好比。

这几位是基本比完了，不过不是还有句话叫"没有最狠，只有更狠"吗？那有比上文这几位爷更狠的么？有，那就是我们玩家了。原因很简单，上面几位爷再狠把命拼光了也就狠不起来了。而我们手中拼勇斗狠的命不是我们的，而是上面几位爷的。今天斗不过死了，明天复活爷继续来，直到把敌人斗死，爷我喝口水活动活动手指再找更狠的去拼命。所谓电力不息斗狠不止，如何？够狠吧。

□文/李伟

闯关族的家

秋天来了，闯家也仿佛被镀上了一层金色。在这个收获的季节，各位闯关族都得到了什么呢？弥可和猴子所收获的，就是大家的回函哦！ ——□主持/弥可 猴子

“你敢写，我就敢登！”

哈罗~新改版的闯家还合大家的胃口嘛？这期弥可和猴子哥还会更加努力哦！

上一期闯家排版的时候，美编小宝曾经指着“最显摆的读者”对弥可说，如果回函的内容不好可以不上，但是不要在家里说读者的坏话。虽然弥可很理解小宝尊敬读者的心情，但却对此有不同的意见：



对于弥可和猴子哥来说，既然读者寄来了回函卡，那就说明读者是非常想上闯家的，无论内容如何（当然不能太过分啦），我们都有登的理由。况且读者并没有写明“这段话不许登出来”，那为什么不能登呢？至于我们回什么，我想也不用太过谨慎吧，本来闯家就是大家畅所欲言的地方嘛！说不定有的读者就是故意写来那种内容来和我们开个玩笑呢，我们在家里和他互损一通，不是很温馨吗？要知道，好朋友都是这样的！

——认为登回函卡才是对读者最大尊重的弥可

“这是一个需要理解与支持的世界”

这一期的读者回函中有许多对于弥可的鼓励和支持，看来当初风林老大让MM主持闯家的决定是正确的。弥可虽然是新人，但是对于工作很热情，而且和同事们的关系也相处得十分融洽。大家一定要多多支持她啊！不过也请各位读者在来信的时候多一些批评指正，好好督促入门没多久的弥可把工作搞好。大家意见是宝贵的，没有意见和建议就不会有进步。所以读者们有什么意见和建议就放心大胆地来信吧！在信息化时代，许多读者对于寄回函卡的写信方式已经有点不太适应了，没关系，同学们可以用电子邮件的方式书写回函，投到猴子和弥可的邮箱里就好了。以前曾经给《掌机迷》的猴哥热线写信的玩家们，也可以通过这个方式写信给电软，请大家放心，也许因为工作原因我们不太可能每封信都回，但是所有来信我们一定都会认真地看。而且不管是平信或者e-mail，只要写出你的真知灼见，都可以被登载在闯家里，还有机会获得精美的纪念品哦！

写了那么多总觉得这些文字有广告嫌疑（汗），但是不管怎么样还是请大家多多支持吧。另外我也想说一句，我们在闯家里与读者的语言调侃只是想给大家提供一个欢乐的环境，我们自己也会把握好“度”的问题。让我们在团结紧张严肃活泼的环境中，好好享受那种家一般的快乐生活吧。

——始终觉得读者是小编们衣食父母的猴子

喂！喂？喂喂喂？！

有一天我在公交车上，突然接到一来电，原来是老同学约我晚上去酒吧玩。刚巧，站在身边的一位漂亮女孩也在通电话，由于我声音较大，她也相应提高了嗓门，好像是说和朋友一起去购物什么的。车上人多声音嘈杂，我大喊着问清了是哪间酒吧后，挂了电话。哪知，这女孩好像是被我的话不知不觉给绕了进去，最后她语无伦次地说道：“听不清楚，你再说一遍，到底那家专卖店是在哪间酒吧？”晕倒！

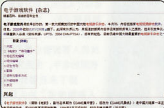
——湖北武汉 王勇 28岁

弥可■晕倒！这样也行？看来你的嗓门还真不是一般的大！其实你真不应该立即晕倒，应该趁机邀请那位漂亮MM共赴酒吧，捏嘎嘎……不过话又说回来了，在公共场所那么大声打电话真的好么？其实，如果是你这边声音嘈杂，而对方那边很安静的话，你就完全没必要那么大声，小声说对方也能听清楚，而你却反而应该要求对方大声一点儿。想想看，是不是这样？就好像耳背的人总是很大声说话一样，完全是心理错觉。

猴子■这位读者有没有意识到，在你大声说话的时候，你旁边那位MM已经在不经意间被你洗脑了——人类抵抗干扰的能力有时候是很弱的。不信的话可以试一试这个小游戏：让你的朋友连续复述20-30遍“老鼠”这个词，然后猛然问他：“猫怕什么？！”只要他以前没有被这个把戏捉弄过，那么有99%的可能会脱口而出“老鼠”。怎么样，洗脑与心理暗示的威力很大吧？

电软进军“维基百科”！

好久没寄回函表了！有多久呢？十年了吧。自从九八年寄回函卡中了两本杂志之后，貌似就没寄过了……我决定振作，先是把PSP灌满了游戏（但也只能在地铁上玩一阵子），又催促楼下报亭BOSS进电软。我还在维基百科上创建了“电子游戏软件（杂志）”这个词条，让全世界华人了解电软，也算是我这个“集中营余孽”为电软、为不再年轻的自己做的一点点贡献吧……



——北京朝阳 姚书研 27岁

弥可■啊，这是一位“老软饭”啊！谢谢你一直以来对电软的支持，谢谢你为电软所做的一切！维基百科么，弥可好像很少去看，个人比较喜欢百度。说起来，那天用百度搜图，还遭到了猴子哥无情的批评，他一定要我用Google，言辞之切，颇有当年弥可的班主任的风采，果然是当过老师的人啊！

猴子■呃，怎么说呢……因为百度和Google在搜索的时候各有长处，百度搜简体中文的内容比较快，而Google则是各种外语的最佳搜索引擎。因为我们在平时接触的东西里很多都是英文或者日文的，所以用Google的多一些。维基百科是个好东西，热心读者为《电软》创建词条，也真是热情可嘉。不过我仔细看了看，里面的内容基本上还是杂志两年前的样子。不过以后一定有更多热心读者去更新的。

出镜，绝对是一种勇气

听说电击收藏要有真人节目了，虽然看了几年电软，却不知小编们的相貌，我知道你们不是明星，可能并不帅，可是软饭们肯定想看。只有沛哥和弥姐我们很知足，如果其余小编也露个笑脸，我们更美了，电软销量肯定大增啊！

我又想到一个问题，生化危机的故事因为发生在美国，所以用英文，那么如果开发了中国内容的游戏会不会说中文？

——（未填地址）刘宇 16岁

弥可■电击的真人节目，本期已经是第二期了，不知道大家都满意不？而且这一期除了弥可和小沛哥外，其余部分小编在“格斗大赛”中也有出镜哦！菜团、达人、蔬菜汁，还有掌机迷的翔武、一狼、露琪，大家看得过瘾嘛？至于其余的其余，没办法，他们就是不肯出镜，怎么说都没用……看看人家达人，套上头套也要坚持出镜，人家这是什么精神啊！

至于游戏中语言的问题，弥可觉得你说的那种不太可能实现，应该是随游戏的版本来改变语言，而不是游戏中故事的发生地。就比如FFX吧，发生地应该是日本了（虽然里面都是虚构的地方），但是美版却说的是英文。

猴子■出镜什么的我就不说了，有一个问题我得提醒下弥可，谁说FFX的故事发生在日本了？游戏里的世界观、人物形象什么的完全和日本沾不上关系

一句话的精彩！

望各位“闯关”的人都能开心。
——湖南郴州 罗紫阳 18岁

游山有路勤为径，戏海无涯乐做舟。
——安徽蚌埠 高群星 18岁

电击收藏找个声音性感点的配音吧。
——北京宣武 张萌 25岁

加油，争取不让任何一张电击成为茶杯垫！！
——北京朝阳 姚书研 27岁

希望以后电软和电击能给我们带来更多的快乐与惊喜！
——北京宣武 王雄 16岁

电软一定能在这个行业里闯出属于自己的路！祝改版大获成功！
——北京崇文 张易雄 21岁

我一直想买台PS2，等了好几年，今年和老婆说，她终于同意了。
——湖南株洲 马强 27岁

今年五一前，就凭一张嘴，入手了PS3！
——辽宁沈阳 李黎 16岁

一生只爱电软！
——山东烟台 刘蛟 15岁

……！ ——河北涉县 宋冉 24岁

努力！加油！大家一起闯关，一起研究！多多联系！
——新疆伊宁 刘锦森 21岁

喜欢电软，谢谢家人带给我的快乐和感动！
——北京朝阳 李晓晓 24岁

请问：“招聘清洁工吗？”
——辽宁大连 李鑫 25岁

最乐观的读者

升上高三，并没有感到太多前辈们描述的地狱气氛。可能是刚刚经过了一个清闲的假期，突然觉得充实的生活很幸福，每天忙碌地记笔记、背书，把一整天的汗水变成更上一层楼的台阶，收获一种成就感，把难得的闲暇时间用来感受《空之轨迹》、《幻想三国志4》中感人而细腻的故事中，何尝不是一种享受？虽然现在还没有一直以来都很钟爱的PSP，但我不懊恼，我相信未来还有更多的时间让我一一体味那些传说中的经典名作。而今天多一分努力，明天就多十分快乐。各位和我一样的莘莘学子们，珍惜这段校园时光吧，要知道枯燥的联机过程中也是会爆出极品装备哦！

——吉林省吉林市 王卓夫 17岁

弥可■说句实话，在给闯家的回函卡中，说到“学业与游戏”这个话题的时候，多数读者都是在抱怨，有对家长的不满、对学习的抵触、对游戏的怨念，有对老师的忿恨，也有选择学习还是游戏的纠结，总之很少有王卓夫读者这样，面对学习悠然自得、面对游戏心态平和、面对压力乐观开朗，真的非常难得！弥可个人很反感唧唧歪歪无病呻吟故作伤感的人，人活着就是要乐观阳光一些，不是么？弥可相信，只有以一个乐观的心态去面对生活中的不如意，才能更好地把握人生的脉搏。

猴子■这位读者的高三生活才刚开始，当然还没有体会到那种气氛了，等过完年之后估计你就会觉得生活没有那么轻松了。经历过那个时候的人都知道，在考试期限临近的那些日子里，每过一秒钟都意味着自己失去了一部分努力的时间。尤其是两次模拟考试之后，大部分人都是只嫌时间不够多，恨不得一天有48个小时可用。不过这位读者的心态算是不错的，在这时候能够自我减压，不给自己增加无用的心理负担。现在离高考满打满算也就不到二百多天（貌似所有的老师尤其是班主任都会拿“满打满算”四个字来督促学生们），大家的状态就像一部RPG到了最终BOSS战一样，有什么力气就都使出来吧，没什么值得保留的了。

最念旧的读者

这里是大家畅所欲言的地方，这里是大家诉说梦想的场所。我们都是闯关族，这里是我们共有的家。可是叶子在位的时候想进家比登天还难。

不过，根据女王维权主义协会第13章第26页第128条所说，闯家叶女王因病或其他各种原因不在职或不在位期间，决不允许她人接位或继职，所以我们反对美丽、可爱、漂亮的小MM上镜、入主闯家。

——贵州贵阳 无名士（弥可：……） 18岁

弥可■亲爱的无名士同志，叶子女王的天下已经一去不复返了，现在的闯家是弥可公主（这个称呼是刚才一个读者MM给起的）的地盘，即使你有诸多的不满，也无法改变这一事实，就暂且接受吧！况且，在叶子女王期间比登天还难的“进家”，弥可可是帮你做到了哦，就凭这一点，还不能接受弥可嘛？你再不接受我，我、我、我可要哭了！555……猴子哥有人欺负我！

猴子■弥可我刚说完大家尽量使用规范语言你就拿“555”这样的网络哭法show给大家看，你叫我们的规范语言工作怎么搞下去嘛！……另外也不得不对这位对叶子充满憧憬并且使用脑内补完方式成立女王维权主义协会的名誉会长先生：叶子已经离开电软，这是一件很遗憾的事情。但是闯家是铁打的营盘流水的兵，无论是谁主持，都会努力将这里营造成一个适合大家继续交流的温馨环境。也希望各位读者能够继续支持闯家，支持美丽、可爱、漂亮的MM主持人。（弥可，人家用这么多赞美之词形容你，这应该不算欺负你吧……）

弥可■哦，也是哦！我光注意那个什么女王维权协会了，没注意对我的夸奖……谢谢你了这位读者！

最“的说”的读者

初中开学了，果真压力惊人！救、救命呀！！学不好就没有电软掌机迷口袋迷看了的说！动心也会被打上封印的说！小P先不说了，已经被封了。只能……只能……我为了看杂志（游戏不可能了），只能把学习搞好了的说！（掀桌后泪奔）

——河北承德 王思语 13岁

弥可■这位思语小MM的语言真是很奇特的说！根据线人的情报，这样的话说方式明显是受到了“宅腐”气息浓厚的动心的影响的说。老实的说，这样真的很别扭的说，闯家以后不允许这样说话的说，下不为例的说！我先去漱漱口的说，不然接下来的信没办法回了的说！

猴子■这个“的说”最初来自港台一些年轻人的流行语，后来成为网上使用频率最高的口癖之一。而且貌似使用“的说”一词的人里，女孩子占了大多数。但是也有例外的，比方说《逆转裁判》汉化版里的那个系锯警官大叔……总之大家在写信的时候尽量还是用规范语言吧，不然刻意使用这些人造语言，你用着别扭，我们读着别扭，印出书来大家看着也别扭，何必呢。

最痛苦的读者

最近PSP大作很多，很痛苦；最近实习解剖，很痛苦；马上开始期末考试，很痛苦；晚上老失眠，白天打瞌睡，很痛苦……

——江西车乡 乐源 17岁

弥可■什么，比谁痛苦是么？听着啊：读者的回函太多看不完，很痛苦；经常加班，很痛苦；喜欢的游戏太多玩儿不完，很痛苦；编辑部附近的午饭我都吃腻了，没的吃了，很痛苦；因为减肥不能吃晚饭，很痛苦；脸太圆不上相，很痛苦；此时此刻正在胃疼，很痛苦……

猴子■猴子不是那种闲着没事诉苦的人，就算有什么痛苦的事情也不会随便跟人说的。不过作为一个健康生活的人，就算平时痛苦的事情再多，也不应该只是唉声叹气。知道最痛苦的是什么吗？就是痛苦摆在眼前，但是却不去改变，而是继续忍受痛苦的命运，这才是最悲哀的事情。所以，不要活得那么悲哀嘛！

嘛！难道你是被尤娜那身和服一样的召唤士工作服给蒙蔽了不成？仔细看看她脚上的靴子，那也不是日本的穿着啊。一个游戏的发生地可以是现实的，也可以是虚构的，抑或现实与虚构相结合。FFX的整个世界都是虚构的（实际上整个FF系列也是如此），游戏因为最初发售日版，为了让日本玩家能更好地理解，所以采用了日语。而在日版的FFX国际版里，语言也和美版一样改成了英语。实际上，一个游戏采用何种语言，完全是游戏制作公司自己决定的。像SFC版的《星海传说》和N64版的《罪与罚》，虽然只推出过日版，但是却采用了英语的配音；而MGS系列则是日版说日语，美版说英语，像《铁甲飞龙》、《旺达与巨像》、《乐克乐克》这样的游戏，干脆使用谁也听不懂的人造语言，美其名曰让全世界的玩家玩起来都有同样的感觉，结果感觉确实一样：谁也听不懂……

秋膘是谁？

秋天来了，家里人美女要注意皮肤补水，还要坚持防晒，帅哥就勤加锻炼，秋膘不要贴太多。祝所有每一位各位大大工作顺利，生活开心！

——北京朝阳 李晓晓 24岁

弥可■谢谢晓晓姐的祝福，我们一定会“照办”的，你就放心吧！哈哈！说到秋膘，你可真是说中了我们中某人的外号，听说他还将会出演张导的新片《秋膘打官司》，不知道何时才能够上映，真是十分的期待呀！哈哈哈！

猴子■嗯，嗯，《秋膘打官司》是翔武君在转念之间KUSO出来的又一部神作。至于张导，并不是前不久执导某大型艺术表演活动的那位大叔，而是指以前曾经在《电击》辛勤劳动，现在却远离大家而去的Chris君，大家还记得在某期纪念专题上，大家往他脸上抹蛋糕奶油的镜头吧？

“米饭”出现啦！

首先，先为弥可的到来表示热烈的欢迎！相信当这张回函寄到时，“弥公主”已然成为了“闯家”不可缺少的一分子！（弥可姐姐以下称“弥公主”，希望弥可能喜欢）

在这称赞一下“弥公主”的文笔，你的文笔给人感觉很轻松，很亲切，闯家有你更精彩！

——广西南宁 李长安 16岁

弥可■猴子哥，你的预言实现了，我也有“米饭”了，好开心呐！谢谢这位读者给我起的新名字，弥可很喜欢，只要是家里人给起的昵称，弥可就没有不喜欢的！

你说的很对，弥可现在已经在家里落下脚啦，家可真舒服呀！当然，如果只有弥可一个人，家就不像家了，还有猴子哥、其他众小编和亲爱的读者们在这里，家才成为我们温馨的港湾，对吧？

上期我没写什么东西啊，莫非你在手机里就看出我的文笔来了？真是慧眼识英雄啊！我们的家，就是要轻松愉快呀，弥可不喜欢整天唧唧歪歪无病呻吟的样子。生活是有很多不如意，但是只要以乐观快乐的心态去面对，每天都会充满阳光的！

猴子■女性编辑的人气真不是盖的，一上来就有了“米饭”，猴子可是3年来才有一个“猴丝”写信过来……刚才是开玩笑，其实我们平时对于自己有没有粉丝的事情并不执著，杂志真正需要的也不是一群围着小编打转的追星族，而是诚心交流的朋友。就像我在前言里说的一样，大家的支持让闯家变得更加欢乐，只要这里可以给你一种回到家的温馨感觉，那么我们的努力就是值得的。

最冤枉的读者

近期倒霉的光环笼罩着我，在学校期间不只是被偷还是让我给弄丢了400元，这可是我两周的生活费。回家后告诉父母，父母却不相信我说的话，这让我十分痛心。也许是我以前在初二的时候经常跑网吧去玩，却说自己在同学家里，被他们知道后让他们对我的印象不太好。可我现在已经是成年人了，那也是几年前的事了。我已经长大了，哪些事该做哪些事不该做我都知道。我可以发誓，此事我绝对没有说谎！

——上海金山 徐雨冬 18岁

弥可■这位读者的事情，弥可觉得可以从两个方面来说。一方面，你的心情弥可十分理解，不被信任感觉真的很不好！400元钱不是个小数目，本来自己就已经很不开心了，还要被最亲的爸爸妈妈怀疑，这谁受得了啊？弥可觉得他们确实不应该不信任你。

而另一方面，你自己也分析出来了，因为小时候说过谎，所以导致的“信任危机”，也不能怪爸爸妈妈，对么？弥可觉得你可以好好跟他们谈谈，诚恳地说明你这次绝对没有说谎，以后也不会再说谎，并且用实际行动挽回自己失去的信任，弥可相信他们不会再继续怀疑你的！

说实话，有几个人敢拍着胸脯保证说从来没有跟父母说过谎呢？重要的是，我们曾经的谎言都不是什么原则性的问题，而且我们现在长大了，更有自己的原则，更会约束自己的言行了，对么？

猴子■信用度缺失是一个很严肃的问题。固然每个人在孩童时代都会有意无意地用各种谎言欺骗自己的父母，但是这些谎言往往因为过于幼稚而被拆穿。但是经常撒谎的话就会招致不信任。作为一家人，被自己的父母怀疑，是一件很悲哀的事情。不过这件事确实是你有理，你可以找人为你作证，如果是在学校丢失的钱物，那么老师、班主任、校领导都可以成为你的证人，这样你的父母应该相信了吧。这件事你还是找班主任老师谈一谈吧，把自己的烦恼说给老师听听，老师应该会帮助你的。

最热的读者

这几天快热到疯掉。上课一天，身上基本上一直是潮的，老师上课更是汗如雨下，看了都叫人心疼。晚上宿舍更是像蒸笼，早晨都怀疑自己是不是熟了，加上蚊子成群，真快到了崩溃的边缘。有个同学就叫这里集中营——精辟！不断有人写文章贴在楼下抗议，总被校领导厚颜无耻的扯掉。电软都看不下去了，气愤……

——河北保定 刘凯然 18岁

弥可■看到你的回函卡，弥可以为你是南方的读者，结果一看地址，离北京不远嘛！河北有那么热吗？不过宿舍里确实会比较闷吧，大概是房子小人又多的缘故。弥可上学的时候也是那样，闷得喘不过气来，非常难受。你们是在抗议学校什么呢？不放假还是不装空调？其实最该抗议的是天气吧，你们应该把抗议信撕成碎片，然后狠狠地朝天空扔上去！不过弥可推测，最后的结果肯定是被老天“厚颜无耻”地退回来……电软要坚持看啊，天气热可不是借口哦！

猴子■这位读者觉得自己的环境很艰苦，对于在热天挥汗如雨的学子们，我们一直是很同情的。不过刘读者知道猴子上学的时候是什么环境吗？当时猴子所在的文科班因为学校教室维修的原因，在平房里学习了整整一年。那个房子是在很多年前修建的，到我上学的时候已经有30多年历史了，不但年久失修，“冬凉夏暖”，而且时不时还有一只麻雀或者喜鹊什么的从窗户外面飞进来。但是这样的环境我们也依旧扛下来了，记得那是高三的夏天，教我们历史的老师看到我们在酷暑中坚持上自习，实在是看不下去了，于是自费买了两纸箱冰棍给我们送了过来……真是久违的感动啊，希望这位读者也坚持下去，这些艰难不是永久的，能够承受下来的，才是真正的勇士！

苍老的18岁

《怪物猎人2G》已经200个小时了，途中也有不少艰辛。由于升入高二，学习越来越紧张了，不得不放弃一下猎人生涯，也不知两年后我再度回到村子时，我这双苍老的手还能否舞动这一把把屠龙的利器！

——北京丰台 高原 16岁

弥可■你现在16岁，两年以后那就是18岁……18岁就苍老了吗？那猴子哥岂不是老态龙钟了？猴子哥，有人说你老！

猴子■这位读者哪句话说我老了？他只是说自己老而已！再说了“苍老”这个词也未必是形容人的年龄的，人的心理年龄可以在青春的外表下，在无声无息之间老去。经过备战高考的艰苦历程之后，这位玩家的心态也许会比现在沧桑许多。高考是多数学生玩家必须经历的人生经历，我们用3年甚至更多的时间磨砺自己，然后在一次真剑对决中分出胜负。不论结果如何，这个过程将成为一笔宝贵的人生财富。所以现在还在上中学的玩家们努力吧，不要给自己的青春留下遗憾！

得到了！漂亮的信！

弥可MM（或者说JJ）的到来，让我想起了叶姐刚来编辑部的时候，然后突然想到弥可以后是否也会变成女王样呢？呵呵，或许女性玩家之间更有共同语言吧，所以请多关照啦~~（对了，给你起来个外号：milk，牛奶小姐~）

写回函时正生病休息在家。我是一名艺考生，专业是美术，以后想考清华美院的游戏设计专业。以往总是期望自己生病，但现在却是莫名紧张，果然是因为高三了么？

——安徽合肥 蔡敬 17岁

弥可■蔡敬读者除了回函卡以外，还寄来了亲笔书信一封，但是由于阎家的版面有限，为了能给其他更多家人回家的机会，弥可就不能全文刊登你的信了，还请你谅解。不过弥可把它拍下来了，请全家人都欣赏一下你娟秀整齐的字体和漂亮的信纸吧！

谢谢你给弥可起的外号，这让我想起了某个总是把女人的好皮肤比喻做牛奶的广告，希望弥可的皮肤真的能够抵御熬夜所带来的“摧残”，永远“牛奶样”！呵呵！至于“女王样”嘛，我想应该不会吧，毕竟弥可和唯夜是不同类型的人，坚持自己的风格才是最好，对吧？

最后，弥可祝你的身体早如恢复健康，继续加油，实现自己心中的梦想！

猴子■我忘记哪个广告将女孩子的皮肤比喻成牛奶了，但是却清楚记得两个护肤品的广告，一个用的是日本豆腐，一个用的是去皮的鸡蛋……说起来那个鸡蛋的广告

趣味竞猜

这是国外一位强人创作的星之卡比百变图。卡比变成了什么角色呢？大家猜猜吧。(答案在本期找)



还真是神奇，前一秒钟鸡蛋还在鸡窝里冒着热气，后一个镜头就被女主角拿在手里剥皮了，然后露出了煮熟的嫩白的蛋清……这，这玩意是怎么弄熟的？真是太灵异了！

维族朋友，成功属于你！

我的游戏技术不是很好，但我热爱游戏，但不会被游戏所控制。您们收到后，麻烦给我回封信，我想证明我自己能成功，谢谢。

——新疆阿克 艾力亚 13岁

弥可■你成功了，不客气。

猴子■边远地区少数民族的读者也给电软写信啊，真是太感动了。希望你能够做到自己所说的，热爱游戏，但是玩物不丧志！

沙桐VS小沛



最近看了奥运会有一个主持人，让我看了大吃一惊，还以为小沛当了主持人，改行了。结果之后才知道那个人叫沙桐！

——四川达州 田振川 14岁

弥可■看了你的回函卡，弥可特意搜索了一下沙桐的照片……这个……他像小沛么？这事儿绝对不能让小沛哥知道，要不咱俩都活不成！

你在信中附加的口袋妖怪卡片和KFC优惠券弥可都收到了，谢谢！不过优惠券已经过期了啊，不能用了……

猴子■沙桐和小沛像吗？我没觉出来啊，和小沛一起工作3年了，确实没觉得他和沙桐有什么相似的地方。其实小沛本人已经很帅了，用不着模仿哪位名人吧。PS：猴子曾经在淘宝上购买东西，受到货物之后发现老板在发货的同时也给我塞了一把KFC的优惠券，而且是能用到年底的，真是厚道人啊。



@￥%*&

去年刚看电软没多久，叶子就走了，现在开始看掌机迷没多久，暗凌也走了。天啊，我的女人缘就这么差吗？

——河南平顶山 姬翔 18岁

弥可■你的女人缘？你确定当初叶子和暗凌走是因为你？你确定现在弥可来了也是因为你？NO！我们的存在与否并不能证明你个人的女人缘有无！所以请不要太过担心，静下心来好好看杂志吧，其他的编辑们虽然都是雄性动物，但是也很值得你关注哦！

猴子■这个，杂志的人事变动和你看杂志的时间有关系么？另外杂志的女编辑跟阁下之间的关系貌似不适合用“女人缘”来形容吧……请你放心，弥可是不会因为你看杂志而走掉的，不然你的被诅咒的命运不是也太悲惨了一点（笑）。

抢话大王在此！

回想起我的猎人之路，总是伴随着无比的快乐，虽然有过低潮期，有过失落，但我心中的狩魂一直没有消失。MHP是我接触PSP后玩的第一个游戏，也是我最喜爱的游戏，它是那么的真实，当面对比自己大上十几倍的怪物时，人类是那么脆弱，只有依靠超凡的技术和有效的道具才能一步步成为优秀的猎人。HMP的联机狩猎也让我无比疯狂，通过队友之间的配合来一直狩猎，这种多人分享的游戏乐趣是无法言表的！我爱MH！

——安徽蚌埠 高群星 18岁

弥可■呃，如题。你可真能说啊，把弥可想说的话全都说完了，一个字都没有给我留！你说你这不是难为我们么？登吧，没得可说；不登吧，写这么好，不登不可惜了？！真是……！弥可倒还好，人家猴子哥怎么办啊，本来对MH就无话可说，现在更该无话了！

猴子■……（无语）读者里有没有喜欢玩FC、MD、SFC等老机种的游戏的……其实猴子喜欢的游戏也有很多，像MGS、无双、FF、DQ、逆转裁判、雷顿教授什么的，都是很好的游戏嘛。

最激动的读者

上次头一次写回函，买了一年多的电软这才头一次写，就上家
了！！！那晚真是整夜未眠，于是第二天拿出了我的零用钱一次性
买了36本电软，而且那BOSS真抠门，折都不打。发给大家，还把有我
名字的那一小点剪下来贴在了教室门口，哇哈哈哈，我好骄傲啊！13
年来头一次名字上书中。嗯，还有几天我的生日来了，就当送个礼物
让我上家吧！如果这次上了，我要买50本、80本、100本给大家看！

——四川达州 田振川 14岁

弥可■36本电软？！一本9块8，36本那就是……352块8！！！天啊，
你花了这么多钱！谢谢你对电软的支持，其实我们也没有做什么，刊
登家人的来信是应该的！看到你这么高兴，弥可也觉得特别欣慰！

弥可在想，看到这一期的时候，你会不会更开心呢？因为这一期刊
登了你两封信哦！而且这一封被评为读者之最啦，弥可敢保证会比上
次的块儿大！

还有就是你的生日了，杂志上市的时候，可能已经过了吧？不过还
是请你接受弥可迟到的祝福！本期有礼品送给你，作为你的生日礼物
吧！生日快乐！

猴子■首先这位读者还真是有够热情，小编们无不为之五体投地。不
过杂志的销量不是靠这样的方法提升的……希望你看到这期杂志的时
候还是不要这样激动了，父母的钱来的不容易，这样花掉确实太可惜
了。如果你觉得这本杂志对你有意义的话，不妨向周围的朋友们多推
介一下，让他们也写信给闯家，我们也会从中选取优秀的来信，把奖
品送给他们哦！

编辑部事件！

惊悚的PS杀人事件

话说弥可的新栏目“ONE ON ONE”对谈一经推出，便引起强烈反响。编辑部内，反应最激烈的当属魔王，他曾指着弥可的照片说，栏目名称不该是“ONE ON ONE”，而应该是“天生饼脸”……

“我饼脸怎么了？我饼脸怎么了！”虽然弥可在内心由衷地发出了这样的呼喊，但却不得不承认这一事实。就在此时，一旁的宇部凑了过来，向弥可推荐了“瘦脸神器”——Photoshop软件！

在宇部大人的悉心教导下，弥可逐渐掌握了PS软件的使用方法，并创作出了自己第一部作品。可不知为何，宇部在看到弥可的处女作后，一言未发转身离去，留下了充满疑惑的弥可继续PS自己的照片。

眼看着自己变白变瘦变漂亮，弥可内心充满了喜悦，随即要求猴子哥交照片一张，由弥可负责PS成超级大帅哥，便于日后相亲时使用。

猴子哥的基础比弥可稍差，弥可不敢怠慢，加倍认真PS。可就是如此的认真，猴子哥仍然不满意，在看到成品后仍然发出了：“啊！太惊悚了！这简直就是杀人！”等一系列夸张评论，引来编辑部众人纷纷放弃座位前来观看，然后跟随猴子哥一起发出尖叫，实在令弥可不解。

第二天，电软众开会研究新一期杂志内容，弥可提出需要大家配合参与“ONE ON ONE”的制作，众人纷纷表示不愿出镜。弥可气愤异常，义正言辞地说：“照相有什么可怕？你们放心，我现在会PS了！”

此话一出，众人立刻向弥可方向伸直左臂或右臂，指尖向上拼命摇摆，仿佛是在说“NO！”（电软众：我们就是在说“NO！”）。

我就奇怪了，不愿意照相还可以理解，可为什么那么不信任弥可的PS技术呢？为了证明我的实力，弥可特意模仿“非主流”的风格PS了帅哥克劳德，请读者们给评评理！



猴子■能，能先告诉我这是克劳德还是皮卡丘么……我觉得不用读者们评理了，你PS的照片如果拿去大墙画廊的话，作为编辑你敢往上登吗……我建议对编辑部里工作犯错的人增加一种可怕的刑罚，那就是让弥可把这个人的照片用Photoshop改完之后给大家看，保证被P的人求生不得求死不能。

说道被P的悲惨事件，我作为第一个受害者，在这里提醒所有同事：不要随便让弥可照相，也不要随便把自己的照片发给她，免得最后被P成连自己生身父母都无法辨认的东西，以上的话绝对不是危言耸听。

另外，在COS圈里经常流行这样一句话：“无图无真相，有图也未必有真相”，以前我总不相信这句话，不过以前也在网上看到一些“○○变貂蝉”的PS效果对比图，对这些事情也是半信半疑。但是如今自己身边居然也有人拿PS修改，亲眼见过，信有之矣。

PS：大家不要担心弥可用PS掩盖自己的“真相”，因为她P过的照片一般都跟上面那张克劳德差不多，估计她不会如此糟改自己吧……

批评的声音！

给电击提个意见啊！你们的DVD质量太差了，有时候看到一半就看不成了，有时候根本就打不开，这期的就是，我去找报亭换了一次，结果还是一样。——河南平顶山 姬翔 18岁

弥可■DVD的质量不好么？弥可觉得很好啊！不过之前弥可的电脑也读不出来，怎么换盘、换播放器都没用，可是在别人的电脑里就能顺利读出来。后来电击的同事说，弥可的电脑里少了什么“解码器”，就给弥可装了一个，就能看了！弥可推测你会不会也是类似这样的问题呢？试试看！

猴子■目前电击在改版之后，使用DVD机器播放的效果可以说是不错的了，放在编辑部的电脑光驱里也可以顺利地读出来。如果你买的电击播放的时候出现错误，也请先看一看是不是机器出了问题，除了电击之外，是不是能播放别的碟片。如果不是机器的问题，请把光盘拿去找书商换，邮购杂志出现碟片问题，可以按照目录上的联系方式找邮购部进行调换。在这里我们再次对给各位读者造成的不便表示歉意。

希望以后的海报赠品可以不要印上贵刊大名，我知道这是贵刊的标志，但毕竟不是每位家长都那么善解人意。这样贴出来就不是那么方便了，如果是小册子一类用来看的东西就无所谓。——湖南郴州 罗紫阳 18岁

弥可■看来这位读者可能曾经因为贴了带有我们标志的海报而被家长“教育”了啊，非常同情你！虽然你的意见很中肯，可是海报的标志可能不太能不加，因为毕竟是我们电软赠送的啊，请你也理解一下我们的宣传手段，好吗？弥可给你出个主意，你可以找个贴纸之类的东西给贴住，这样不就好了？至于小册子的建议，我们会考虑的，谢谢你！

猴子■作为杂志出版物，海报上的LOGO是电软发行的标记，当然不能随便去掉。如果你不觉得有损海报的效果的话，弥可的主意倒也不是不行。另外有时候猴子也在想，能不能把杂志的LOGO印在海报背面……估计风林听了之后当时就倒地惊厥了。

别激动！

我要入闯家！一定要给我回信呀！我可是第一次寄回函呀！一定！要读！我是电软重度FANS！

我是一名初中生，老妈不怎么反对TV GAME，老爸是PSP的忠实玩家，老爸托我问：《怪物猎人2G》中鱼龙任务在哪接？几星呢？

——（未填地址）袁翔 13岁

弥可■啊，好了好了，我们让你入闯家哈，给你回信哈，表激动，冷静、冷静……鱼龙任务在集会所G级的第二个等级可以接到。这个问题很简单嘛，不过彪悍的是居然是你老爸问的，赞一个！好像无论是闯家还是龙哥热线，帮老爸问游戏问题的还真是不多见，恐怕你在家里的游戏环境会被很多玩家嫉妒哦！

猴子■孩子和家长以及游戏，长期以来都是许多玩家为之苦恼的问题。我们的父母对于游戏的理解这些年来已经好了很多，“游戏机是洪水猛兽”的观点逐渐遭到抛弃，但是“游戏影响学习”这一或多或少的事实确实是不少家长们担心的。各位读者的家长们，如果在无意间看到这本杂志的这一页，我们也想对各位爸爸妈妈们说，希望你们能够理解自己的孩子，玩游戏是人的天性，让孩子在繁重的课业之余放松一下，对调整状态、促进他们继续学习是有帮助的。只要他们在玩游戏的时候能够把握好度的问题，就请给他们一点时间吧。

弥可■说起来，能说出这话的老师可是很少见啊！猴子哥要是继续当老师的话，绝对是他的学生心中的神啊！

编辑部流行语

“呃，开始了么？”

说明：录制“闯家点播台”时，弥可的NG次数比小沛哥还要多，摄像大咕噜频频重喊开始。弥可第一次主持，不知何时才是真正开始，在摄像机已经运转后，对着镜头傻呆呆地问：“呃，开始了么？”。这一可怜兮兮的问句最终被评为当期最搞笑NG花絮，同时被广泛引用。

小沛■编辑部原来的NG王是风林，后来小沛光荣地接过了这一称号。如今，一代新人胜旧人，弥可的NG功力绝对不是小沛和风林能够比拟的，希望她再接再厉，以后我就可以推出一期《电击NG镜头大全》了。

大咕噜■虽说弥可的NG风格很是搞笑，但是我还是觉得小沛才是真正的NG王，他那才是真的NG，而弥可的属于拍摄过程中的娱乐小插曲~

“你有胡萝卜么？”

说明：中秋节弥可收到了某人赠送的呆兔，很是喜欢，于是频频在编辑部中替它讨要胡萝卜，逢人便问，众人似乎不堪其扰。

北斗■幸亏弥可收到的不是屎壳郎……

蔬菜汁■我仔细看了看，这——分明是头鹿啊，（揪着鹿耳朵，往外走），乖，我带你去吃草！

闯家“网络版”

从现在开始，闯家也接受网络上的交流啦！

猴子开通了“猴哥回函篓”，接受闯关族们投递电子版的回函卡，邮箱地址是pgmonkey@sina.com，欢迎大家多多寄信哦，猴子可是非常随和的！

弥可开通了“弥可的游戏国度”，地址是www. meeko2game.blog.sohu.com，无论是关于电软、闯家、游戏，还是弥可本人的话题，都可以来交流哦！

画师擂台赛

自从华尧回老家结婚……啊不，是因为其他一些原因，不再担任画师之后，闯家变得冷清了很多。最近弥可通过对绘画作者的筛选，已经有两位画师入围啦！

现特地在闯家中开辟“画师擂台赛”板块，将他们的作品展示在家人面前，请家人在回函中进行投票，选出你喜爱的一位。最终获胜的画师将会正式接替华尧的宝座，为家人们创作好看的漫画哦！今后可能还会陆续刊登其他入围画师的作品，因此投票不看期数，累计有效。就是说，无论你何时填写回函，都可以为任何一期登场的画师投票！

如果你也想参加比赛，就快快报名吧！报名方法：发邮件至meeko.dr@qq.com，注明“画师比赛”，邮件中请附带一幅报名用的试作画稿以及详细个人信息，包括笔名、真实姓名、地址、邮编、身份证号码、电子邮箱、QQ和电话。

本期登场的是FOXX和TATSU两位画师，快快在回函中填上他们中的一位吧！

↑以上是①号参赛作者FOXX的作品。喜欢就快投票吧！

↑②号参赛作者TATSU的作品。因版式原因只节选了最后一张。

忍龙，只是一部游戏

虽然我没有360，更加不可能玩到《恶魔猎人4》和《忍龙2》，所以就不可能对其做出评价。但从小编的口中，了解到《忍龙2》胜利了，胜得很漂亮，它被冠以动作美学的真谛。说到底，就是残忍的杀戮，但从头到尾一直都是隼龙斩杀、敌人的惨死，我看到这款游戏的内涵，没有任何值得推敲的地方，只是一部游戏，单纯的游戏，隼龙并没有给人留下什么深刻的印象，无非是他华丽且残忍的

竞猜答案

1.卡比 2.马里奥 3.碧奇公主 4.库巴 5.瓦里奥 6.耀西 7.马里奥一声 8.迪迪迪国王 9.铁骑士 10.银河战士 11.林克 12.赛尔达 13.希克 14.汀格尔 15.姆吉拉 16.口袋妖怪教练 17.皮卡丘 18.超梦 19.胖丁 20.马尔斯（火纹） 21.福克斯（星际火狐） 22.法尔科 23.大金刚 24.迪迪金刚 25.隼队长（F-Zero） 26.鲁卡斯 27.内斯（Mother） 28.雪人 29.皮特（光神话） 30.奥利玛 31.索尼克 32.斯内克 33.机械忍者 34.雷欧 35.爱莉丝 36.HOBO博士 37.克鲁格 38.特纳尔多 39.内裤超人 40.再生侠 41.蝙蝠侠 42.小丑 43.蜘蛛侠 44.柯塔娜（HALO） 45.士官长（HALO） 46.克苏鲁 47.成步堂龙一（逆转裁判） 48.斯派罗 49.Toe Jam 50.汤米·凡赛堤（GTA） 51.路飞（海贼王） 52.漩涡鸣人 53.虚化（死神） 54.V. Light 55.擎天柱 56.弗兰克·维斯特（勇闯尸城） 57.武器商人（生化4） 58.吉尔 59.拉兹 60.G·弗里曼 61.马克斯 62.萨姆 63.Guybrush（猴岛历险） 64.紫色触手 65.M·卡拉维拉 66.黑魔法师（FF） 67.索拉（王国之心） 68.克劳德 69.莫古力 70.克鲁诺 71.Kamina 72.毁灭公爵 73.异型 74.抱面者 75.蚯蚓战士 76.隆（街霸） 77.蝎子（真人快打） 78.夜精灵（魔兽） 79.Homer 80.Zoidberg 81.间谍（红警） 82.工程师（红警） 83.阿尔泰（刺客信条） 84.忍者神龟 85.小精灵 86.洛克人 87.吕布 88.机动战士高达 89.HK47 90.Sproong 91.大神 92.马卡斯（战争机器） 93.哈利波特 94.V 95.美少女战士 96.雷曼疯兔 97.旺达与巨像 98.克里托斯（战神） 99.山姆·费舍尔（分裂细胞） 100.Big Daddy（生化奇兵）

斩杀。《恶魔猎人4》中，但丁则是一个灵魂，他有自己的个性，有血有肉，并不是一味的除魔。小编说《恶魔猎人4》只有浮华的外表，试问光好看不好玩会那么快达到双百万吗？

——安徽滁州 傅文举 18岁

弥可■如果按照你自己说的，没有玩过一款游戏就不能对其做出评价，那么你除了第一句话之外的其余200字是在做什么？弥可想问你，你说《忍龙2》"只是一部游戏，单纯的游戏"，难道它不是游戏么？那是什么？其实弥可也不否认，《恶魔猎人4》是个好游戏，很多人都非常喜欢，前几期的GAME BAR还刊登了关于它的文章。所以你只要踏踏实实地喜欢恶魔猎人就可以啦，忍龙怎么样都不关你的事就好呀！

猴子■没有玩过游戏，甚至没有主机，就以自己的观点评论某某游戏，貌似最近游戏论坛上这样的玩家也不少吧。第一印象固然重要，但是玩都没有玩过，这样的评论有没有说服力，这是一个问题。忍龙也好，DMC也好，这些游戏都有值得玩的地方。评论的人做不到100%的客观，但是也是会尽量保持客观的。单从动作游戏角度上说，两部作品都是不错的，也许是因为恶魔猎人系列之前在玩家心目中树立的形象很高，这次有的人没有达到期望值，才觉得失望的吧。按照编辑部里动作游戏专家莱团的评论，DMC系列是1代最赞，2代最差，3代和4代一般的样子。但是4代的评价依旧高于3代。

想中奖想疯了……

最近才发现我附近有好多人有掌机，四台PSP，两台NDSL，可惜借不到来玩。不过最近也搞到一台GBASP，落后人家一个时代。买了那么多年体彩，都捐给国家体育事业，鸟巢都有一根钢筋是我的钱做的！中大奖了我要全机种制霸！

——福建龙岩 孔志诚 18岁

弥可■落后时代啊？当弥可在回你这封信的时候，猴子哥正在用超任玩着《DQ3》……所以说，时代什么的真的不重要，好好享受游戏的乐趣才是最快乐的事情！至于买体彩，弥可从未试过，感觉那种中了大奖一夜暴富的故事永远都只发生在新闻里，那些买啊买啊永远中不了大奖的却永远都是身边的人。唉，只能说，支持体育事业是好的，鸟巢的那根钢筋知道你这么努力，一定也会开心的。至于中奖嘛，在闯家就可以实现哦，多多寄回函吧！

猴子■中奖，是一个偶发事件，我们可以通过中奖获得一些意外的惊喜，但是我们不能把所有希望都放在这样低概率的事情上是不是……体彩这种东西，我们平时一周买一张，娱乐娱乐就够了，太当真了就没意思了。要想挣钱买游戏机，还是老老实实地靠劳动吧！

编辑部流行游戏

随着口袋白金的发售，编辑部里玩的人多了起来，所以本期《口袋妖怪 白金》跃居第一位。原先席卷编辑部的《KOF98 终极之战》现在依然人气很高，估计在2002UM出现之前暂时没人玩别的格斗了（猴子依旧坚持独自玩街霸，惨……）。EA的创意大作《孢子生物》吸引了不少人。考察玩家创造能力的游戏是可遇不可求的，这个游戏就是一个好榜样；《闪电十一人》有所回落，但是玩得人依旧不少。而《蓝龙Plus》就比较惨了，难道说小胡子做的掌机游戏是做一部崩一部？

大人有大人的烦恼

第一次写信给家里，希望可以进家。俄<--（由于第一次写，太紧张，字写错了）我啊，快中考了，家里父母又吵架了，郁闷，我该怎么办啊！他俩好像吵得很凶的样子，我说什么他们都不听！汗！我看《电软》也有很长时间了，非常喜欢闯家，我会继续支持你们的！

——陕西宝鸡 杨云翔 17岁

弥可■家里父母吵架了啊？话说这也是不可避免的事情，谁家过日子没个磕磕绊绊的呢？要找出一个父母没有吵过架的孩子，可能还真有点儿困难！孩子会也许会认为父母吵架是因为自己，也许会害怕父母迁怒于自己，甚至还会担心父母离婚。不过很多时候，他们吵架只是因为他们之间有了一些生活上的矛盾，没什么大不了的，吵过之后，事情该解决的还是要解决，不需要解决的，吵一吵也就没事了。所以你不用把这件事情放在心上哦，要记住，他们吵架只是他们之间的事，你在这个时候只要管好自己，好好生活和学习就可以了，家里一定会尽快恢复平静的！

猴子■俗话说清官难断家务事，大人的事情，孩子想管也很难。其实你也应该考虑到父母的工作和生活压力，他们之间产生一点摩擦是很正常的事情。我的外婆与外公打从我有印象开始几乎天天吵架，但是日子依旧这么过下来，直到生命的尽头。所以说这位读者还是以积极的态度生活下去吧，你的父母为了你，也应该会把这个家庭变得更好的！

编辑部细节大揭密！！其实我们的生活和大家没有区别

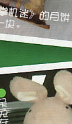


猴子的私人物品，非常便宜的手柄。



达人的玉照。（正面）怎么像通缉犯

达人的玉照。（侧面）怎么像通缉犯



弥可的显示器，桌面是弥可最爱的仓鼠。



读者送给《掌机迷》的月饼，弥可有幸分到一块。

弥可中秋节收到的礼物——呆兔。非常喜欢！





呆兔在监督弥可工作。呆兔「好好工作！」





上一期的皮老虎这次开始吃人了！

本期礼品！



给闯家写信有礼品哦！由弥可和猴子一起为你精心挑选的精美礼品，每期都有，快来信吧！

本期闯家送出的礼品是皮卡丘脚垫、龙猫玩偶、龙猫储物桶和马里奥玩偶，分别赠送给以下四位读者：

安徽合肥的蔡敬，送给你皮卡丘脚垫，冬天的时候可以边画画边把脚放进去取暖哦！祝愿你身体早日康复，画出更漂亮的画作；

北京朝阳的姚书研，送给你龙猫储物桶，感谢你为电软所做的一切，我们同为编辑，一起加油吧；

吉林省吉林市的王卓夫，送给你马里奥玩偶，欣赏你乐观健康的心态，请继续保持；

四川达州的田振川，送给你龙猫玩偶，祝你生日快乐，请继续支持电软和闯家！

Dragon HotLine 龙哥热线

Q 龙哥好，有急事向你请教：我用的是MK5烧录卡，最近新出了好几个好游戏我都想玩，《火炎纹章》、《口袋妖怪 白金》等，可是我把这些游戏的ROM拷贝到ROM文件夹再运行，发现运行《火炎纹章》的时候就黑屏了，然后提示说请插入卡带（好像是这个意思，我日文不大好），运行《口袋妖怪 白金》的时候虽然能进，可是看完开头动画后一按START键就不行了，出现同样的提示。一开始我想可能是内核不够新了，于是去官网搜索看有没有最新的内核，可一看发现最新的就是7月份的那个，我已经安装好了。这下子真不知道怎么办了，这两个游戏我实在是非常想玩！请龙哥一定要告诉我，万分感谢！

（安徽宣城 王文）

A 哎，所以说买烧录卡售后服务是关键啊，虽然MK5的性能还是不错的，例如自带2G存储卡，不用再单买，除了写入写出速度偏慢之外还算可以。只是其厂商在后续内核更新方面就实在是不怎么样了，该厂商其实推出过多个品牌的烧录卡，除了MK1-6系列之外还有G6、NEO2/3等等，只不过其内核软件的更新日期基本上都是截止到今年7月中旬就再也没出过，实在是让人有些怀疑……你烧录卡对最近新出游戏无法顺利支持的情况很明显就是内核没有更新、兼容度不够的情况，当然，也不是完全没有办法。经龙哥实际测试，你可以在选择运行该游戏的画面菜单中，按住SELECT键然后用左右键选取存储文件格式，推荐选为“FLASH 4M”，如此即可进入游戏正常运行了。但是有一点务必注意：这只是权宜之计，你必须一次只能玩某一个游戏，例如先全力将火纹或是白金打通再玩别的，因为用此法开始一个游戏后，再玩别的游戏并且最后又玩回最初这个游戏时，记录就会消失。所以上面这个办法只是权宜之计，想要从根本上解决问题的话还是换个烧录卡或是等该烧录卡官网更新内核了（后者似乎比较不靠谱）。

Q 请问龙哥，AKRPG烧录卡的价钱，6GB的TF卡的价钱，TF卡还有多大容量的？有《黄金太阳3》的消息吗？谢谢龙哥。（江苏宜兴 林卫）

A AKRPG？说实话这个烧录卡刚出来的时候在功能上确实还是值得称道的，不过如今烧录卡品牌众多，而且性能基本上都差不太多。AKRPG的价格大概在500左右，低的也得400多，在如今的烧录卡市场，其高昂的价格和已经不怎么出众的性能特色使其性价比大跌，不建议你购买。TF卡现在都是白菜价了，推荐你购买金士顿的，价格便宜量又足，6G的TF卡相对要少一些，价格大约为280左右。其实用在NDS上的话，4G的TF卡已经足够足够了，而且价格要便宜许多，一百多点就能搞定。目前市面上常见的的TF卡最大容量的是8G，你完全没必要买这么大的。至于《黄金太阳3》的消息，目前来看还是比较没谱的事情。最初是在《黄金太阳2》游戏发售之后，制作小组GAMELOT解散转而去开发网游，也就是说3代推出的可能性已经完全不存在了。不过去年该小组又再次回归了，不过因为这次是“偷偷的进村，打枪的不要”，所以并没有成为什么新闻。今年4月份，GAMELOT的负责人高桥兄弟在接受《Eurogamer》采访时表示CAMELOT是专门开发RPG的，他们没想过会离开这一游戏类型。在被问及是否会开发《黄金太阳DS》时，高桥的答案是：”这将会是非常棒的事情，我们也和你一样想玩到这么款游戏。我们热爱《黄金太阳》，我们正在进行很多不同的工作，比如很多不同的设计文档，包括各种类型的RPG创意。不用担心，我们已经有所收获了。我们有很多事需要考虑，但是我们只有一个团队，将来会发生什么还不好说。”怎么说呢，这是一个相当模棱两可的说法，仅凭这段回答根本不能确定3代是否会进行开发，不过往好的方面来想：至少3代在DS上推出的可能性不再是零了（笑）。



←网上曾经有人制作了一张假的3代画面，最后被揭穿。

Q 龙哥，1、3.90M33-2识别中文标题的ISO吗？我知道升级到3.90不识别中文标题。2、《恶魔猎人4》secret mission 3-6在哪啊？3、在PSP版《实况2008》中，在商店买的队员是在他所在的国家队里能用还是随便在哪里都能用？谢过龙哥！

（内蒙古海拉尔 张岩）

A 1、3.90不行，3.90M33-2也不行，不过你可以下载一个3.90的V2加强版补丁，也即“fatmspatchv2”。自从3.80开始，sony改变了PSP读取记忆棒的模块，这就导致了ISO游戏不能用中文命名的现象，而“fatmspatchv2”是从3.71中提取出来的，给3.90打上这个补丁之后就可以识别中文标题的ISO了，但是歌曲和电影仍然还是不能用中文标题。2、SECRET MISSION 03 “NONVIOLENT RESISTANCE”是在第五关，干掉墓地里的敌人后，往上的楼梯左侧下方就是，目标是在战斗中的风格评价达到S级以上。多使用挑拨技能以及回避，推荐使用但丁来完成。SECRET MISSION 04 “TRACKING TREASURE DOWN”是在第六关，BOSS战胜出，出门后开启机关，发现瀑布被大坝挡住，沿着楼梯往上走，进门全灭敌人后开启机关利用红色装置弹上去，途中一间屋子左上角可以看到3个被囚禁在容器里失去了灵魂的躯体，在它们正对着附近的墙上就是，目标是找到所有的隐藏Orbs。需要在限定时间（2分钟）以内获得99个Orbs，推荐使用尼禄来完成。SECRET MISSION 05 “SKY SCRAPER”是在第七关，通过教堂内的蓝色浮空块进门后，过了木桥左侧的树就可以进入，目标是成功到达最上面的目的地，必须在1分钟内到达上方取得蓝色Orb碎片。SECRET MISSION 06 “VERMIFUGE”在第十关，在电梯处先发动时间减慢技能，然后迅速通过两处激光，在里面用剑看蓝色转盘后解开封印，回到第一个激光的右侧直接跳下去即可。回到地面有激光的教堂大厅1楼，在回廊处就是，目的是阻止CHIMERA SEED寄生到别的怪物身上去，方法是利用恶魔右腕的能力将SACRECROW抓起来，配合SHIELD能力将其他敌人打倒，注意SCARECROW被打倒的话任务也算失败。3、能，俱乐部里随便用。

Q PSP2000采用TA085－V2主板无法制作神奇电池？怎样通过MAC地址或机身编码得知是否采用新主板？我用神电制作软件3.XX版制作后，显示succed，但插上后正常开机。V5程序第一次制作为神奇电池启动模式放入神电后正常开机我知道。我已运行V5两遍制作刷机模式了。原系统为3.71M33-4，PSP2000。后来采用手动升级3.90M33-3，经过这么折腾，原装电池不会有什么事吧？用起来还正常？ （辽宁鞍山 王继顺）

A 应该是只能看主板，TA-085 V2的机器可以通过看主板或者运行PSPident来分辨。制作潘多拉电池不会给电池带来硬件问题，从你描述的情况判断，潘多拉电池好像制作成功了，不过潘多拉电池还需要和对应的记忆棒一起使用，某些制作潘多拉记忆棒的程序，在制作完以后，可能需要按住某些键才能进入潘多拉的菜单。不同版本的神奇电池在用法和注意事项上都有所区别，在电池制作部分，新型TA-85V2主板的PSP2000确实无法制作电池部分，另外官方系统也无法运行神奇电池制作工具以制作神奇电池。这两种情况需问其他人借用PSP，电池方面只推荐原装电池，新旧版PSP原装电池都可以。

Q 龙哥你好：1、最近我玩《天诛·忍凯旋》老是无法保存，上面显示说记忆卡未经过格式化，这是啥意思？要咋做？2、请问美版的《天诛2》怎么增加道具的数量？铠甲怎样得到？3、FC版DQ5中的德根达和达节育汗镇在什么方位？4、PS版MGS5我买不到，可以刻盘吗？要多少钱？5、《恐龙危机2》咋找不到存档的地方？《天诛2》和《生化危机3》有中文版吗？我买不到，可以刻盘吗？要多少钱？最后再补充一句：我玩的是美版的PSone，非常感谢你的回答。（贵州大方 陈涛）

A 1、估计你买的记忆卡是组装卡，是不是进游戏的时候要求格式化记忆卡才能进入游戏、新游戏存档的时候先提示建立新的档案文件，然后就要求格式化记忆卡了，不格式的话无法存档呢？你那99%是卡的问题，由于做工不好，接触有问题的时候就会这样，还是买原装的吧。2、美版《天诛2》增加道具的秘技是按住R1和□键按住不放，再依次输入→、↓、←、↑。忍铠（NINJA ARMOR）属于特殊忍具，其能力是改变角色的装束以及提升防御力一倍，获得方法是需要拿到15个GRAND MASTER称号。3、FC版DQ5？正统的DQ5可是SFC上的作品，一看你玩的就是国内某厂商汉化的DQ2，当初该厂商将FC上的DQ2汉化后冠以《勇者斗恶龙5 中文版》的名号发售，搞的许多不明真相的玩家莫名其妙，着实可恶！而且游戏里面的翻译水平也实在不咋地，“德根达”所在的地方在下面这张图



←图中右侧打红圈的地方就是「德根达」镇。

里用红圈标示出来了，至于那个什么“达节育汗镇”——实在是抱歉，龙哥把日文版的各地地名翻来覆去的看了十多遍，也找不出和“达节育汗”这个名词扯得上关系的……4、这个得你自己上网搜索游戏的ISO，然后条件方便的话就自己刻盘，不方便就托人给刻盘就行了，普通的CD盘，便宜的很。5、《恐龙危机2》并不能随时存档，只有打到一定程度，才会出现存档点，在这里可以存档、买包和武器。两款游戏都有中文版，不过《天诛2》的中文版是PS版，《生化危机3》的中文版则是PC版。同样得你自己去下载。

Q 龙哥您好，请问：1、XBOX360的“三红“发生机率大不大啊？2、PSP的电池该如何保养？谢谢！（广东中山 CK）

A 1、360“三红”的几率大不大、有多大？这个问题龙哥不敢妄下断言，因为我们没有做过这方面的具体调查，不过今年年初的时候倒还真有外国公司针对这个问题做过专门调查。负责调查SquareTrade是美国一家专门经营电子产品担保及授权业务的公司，他们在对1040个样本进行统计后得出结论认为：X360主机的次品率约为16.4%，并指出次品率较高的主机多集中在豪华版，而普通版和精英版主机出现次品的几率较少。根据SquareTrade统计的于2007年4月1日至7月31日期间购买的360主机，全部956台豪华版X360中有102台由于主要硬件故障出现了三红，而相比之下，27台精英版X360和57台普通版X360当中，则分别只有1台和8台出现了三红，故障率明显要低一些。微软方面起初并未对这一报道做出反应，但随后官方终于打破沉默，指出SquareTrade所统计的数据中，并没有把新发售的使用全新65纳米芯片制造工艺的360主机包括在内，而配备有65纳米工艺芯片的“猎鹰”主板有助于明显降低360的故障率，因此这一统计本身缺乏足够的样本覆盖率。微软官方发言人强调，三红问题发生几率已经明显下降，且“绝大多数X360玩家都享受着非常出色的游戏体验。”但在谈到X360目前的准确故障率时，微软官方依然坚持称“目前无法对外公布由于内部硬件问题返修主机的具体数字，同时也不会对任何猜测做出评论。”总而言之，65纳米的新版机器确实三红概率小了许多，但是归结到个人玩家来看，会不会三红，在良好使用和维护的基础上，就只能看个人人品了。2、其实电池没有太多要顾及的使用注意，一块电池能使用多少次，差别更多的来自电池本身制造中的个体差异，而不是使用方法。除了本身的电池品质之外，电池自身的使用寿命是有限的，一旦电池下了生产线，其寿命就开始流逝。不管你是否使用，锂电池的使用寿命都只在两到三年。电池容量下降的重要原因之一还是由于氧化引起的内部电阻增加，最后电解槽电阻会达到某个点，尽管这时电池充满电，但电池不能释放已储存的电量。总之正常使用即可，该充电充电，别没事把电池往火里扔或是当暗器使就OK了。唯一要注意的就是避免完全放电（也就是将PSP玩到黑屏断电），指示灯变红后就充，边充边玩没关系。

Q 最近在玩NDS上新出的《火炎纹章 新暗黑龙与光之剑》，这游戏以前我在FC上就玩过，记得当时玩的还是中文版，叫做《圣火徽章》，当时因为组卡用的电池太次还丢过几次记录，真是痛心疾首啊！好了，言归正传，这次是有几个问题想要请教，希望龙哥能帮忙解答：1、本作三个飞马姐妹还有三角合击吗？要是将她们中的一个或是几个都转换了职业以后呢，还能用吗？2、这次的支援系统还有吗，我怎么看不到人物状态栏里有支援等级的显示，也没有看到能进行支援对话？3、“オーム”这根复活杖在本作中还能得到吗？用法是否和以前相同？（河北石家庄 杜士洪）

A 1、本作的三飞马仍然保留三角合击，并且不受职业的限制。另外顺便说一下隐藏职业**ファルコンナイト**（隼骑士）的转职条件，**ファルコンナイト**只有使用隐藏道具天空**のムチ**转职，天空**のムチ**为**オンラインショップ**（WiFi商店）每月的1日、11日、21日、31日特有商品，正常流程无法获得，必须WiFi才行。2、本作的支援系统和前几作有很大的不同，角色之间的支援达成类似于苍炎与晓女。具体方法是一起出击，当隐藏的好感值达到一定程度都可以结成支援关系，每个角色都只有其固定的支援对象，但是与之前几作有很大的区别是在游戏中无法查看支援等级，没有支援对话，也没有支援达成后的通关特殊剧情，不过此作可以突破以前只允许一对A支援的限制，只要好感度允许就可以达成A级支援。3、本作中只要取得**オーム**杖以后，在任何地点均可使用，另外，原作中该杖为**エリス**专用的杖，本作改成了剧情上是王家女性的专用杖，即**エリス**、**マリア**、**ミネルバ**、**シーダ**四人，或是**チェイニー**变身为四人中一人时也可使用（变身对象杖等级要求达到A）。

Q 龙哥，小弟第一次写留言给你，小弟有几个问题请教龙哥。1、M33小组是黑客组织吗？2、什么是神奇电池？3、为什么推出神奇电池之后就没有软硬降之分了？4、现在买PSP2000翻新的多吗？5、什么是增容棒？（Max yang）

A 1、应该算是黑客组织了，其实所谓的M33小组只是著名的PSP破解达人Dark Alex的一个“马甲”而已。当然，个人的力量毕竟有限，如今的M33小组并非只有Dark AleX一人了，还有几名协助者，例如Mathieulh——他是Dark-Alex的好友，在M33小组中负责测试工作。同时他个人又是一名破解达人，先后参与了M33自制固件的开发，神奇电池的研究等多项PSP破解活动，个人还开发过SEGA游戏机平台的模拟器等等，可谓爱好广泛。2、神奇电池，也叫潘多拉电池，其实神奇电池正确的说法应该是神奇电池组合，因为它包括一根神奇记忆棒和一块神奇电池，只有棒子和电池一起用在一部机器上，才会有作用。神奇电池的作用一是可以帮助已经变砖的psp重新恢复系统继续使用，二是可以用神电来直接刷机器的系统，这很适合那些用正常的升级包无法顺利升级的人——这个就是你第3个问题的答案了。需要说明的是，神奇电池其实就是由一块普通的PSP原电做出来的，神奇记忆棒也一样，实际上一点都不神秘。4、虽然龙哥不想危言耸听，但是客观来讲：多！据悉，这两个月来有大量PSP 2000翻新机在国内市场开始流通。据悉这批翻新PSP-2000的面盖来自原厂，所以从外观上能达到9.9成新，但底壳与按键均为组装，所以手感上会有一些的差别。这还算是“好”的，除了这种，还有许多我国黑心JS自行翻新或是用劣质零件更换过之后的翻新机，“一对钢圈发价3块5、一对银边8快5、高仿的前后壳100块、后面和下面的贴标3块5、开关3块……”许多黑幕，实在是让人发指。5、增容棒就是通过软件把棒子容量人为提升的棒子。质量上当然根本没有保证，一些4G和8G的棒子尤其明显，这类棒子不论是装文件或者游戏都没有什么保证，属于假货中的假货！

Game Release List
新作游戏发售表

临近08东京游戏展之际，各大主机的游戏发售日都没有什么大的变动，近期最值得一提的就是PS2的《超级机器人大战Z》，拿到本期杂志的时候想必大家都已经玩到了吧。于多平台发售的《战火兄弟连 地狱之路》也是颇值得期待的FPS大作，而10月初将会有超多的热点大作向我们袭来，现在就提前做好迎接轰炸的准备吧！ □责编/翅膀

PS2

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warnar	39.99美元
9/23	卡贝拉的危险狩猎09	ACT	Activision	39.99美元
9/23	无双大蛇 魔王再临（美）	ACT	KOEI	59.99美元
9/25	超级机器人大战Z	SRPG	NBGI	8379日元
9/25	锻棒 白翼之章	AVG	Idea F	7140日元
9/25	Scarlett 日常境界线	AVG	角川书店	7140日元
9/25	白银太阳 未来契约	AVG	Russell	7140日元
9/25	真实的时运	AVG	Entabulane	7140日元
9/25	乃木坂春香的秘密 COSPALY开始了	AVG	ASCII	7140日元
9/25	风之绝佳 绝妙事物	AVG	ALCHEMIST	7140日元
9/25	神代学园幻光录 克劳基亚	RPG	Idea F	7140日元
10/2	真三国无双5Special	ACT	KOEI	7140日元
10/2	实况力量棒球3	SPT	KONAMI	6980日元
10/7	NBA Live09	SPT	EA	39.99美元
10/9	意志 复活节奇迹	AVG	Idea	价格未定
10/9	吉他英雄 史密斯飞船	RAG	Activision	5040日元
10/16	机动战士高达00 高达机师	ACT	NBGI	6800日元
10/21	蜘蛛侠 暗影之网	ACT	Activision	49.99美元
10/23	恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴顿王	RPG	ATLUS	7329日元
10/23	零之使魔	AVG	MMV	7320日元
10/23	巴洛克 国际版	ARPG	STING	3990日元
10/30	雷霆力量4	STG	SEGA	7140日元
10/30	恋乙女与守护盾	AVG	ALCHEMIST	7140日元
10/30	猩红色 日常境界线	AVG	角川书店	价格未定
10/30	恋姬 梦想	AVG	Yeti	价格未定
11/6	摔角天使 生存2	SLG	SUCCESS	7140日元
NEW 11/18	索尼克 释放	ACT	SEGA	39.99美元
NEW 11/18	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	价格未定
NEW 11/20	家庭教师杀手REBORN！禁断的暗之三角盒	ACT	MMV	7329日元
NEW 11/25	古墓丽影 地下世界	ACT	Eidos	39.99美元
NEW 11/27	萌萌第2次大战（略）DELUXE	AVG	SystemSoft Alpha	7140日元

Wii

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/22	瓦里奥大陆 疯狂摇摆	ACT	任天堂	49.99美元
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warnar	39.99美元
9/23	快乐桑巴	RAG	SEGA	49.99美元
9/23	颜料宝贝	ETC	THQ	49.99美元
9/25	模拟沥青都市	AVG	EA	49.99美元
9/25	双六编年史 左手骰子右手剑	TAB	Compile	6090日元
9/25	噬魂师 单调公主	ACT	SQUARE ENIX	6090日元
9/25	美国铁人料理 顶级烹饪法	SLG	Destineer	价格未定
9/25	炸弹人	ACT	Hudson	5800日元
9/25	SIMPLE 2000 Wii 桌面游戏	TAB	D3 Publisher	2100日元
9/30	唐金出品 职业拳击手	SPT	2K Games	39.99美元
10/2	实况力量棒球3	SPT	KONAMI	7140日元
10/7	NBA Live09	SPT	EA	39.99美元
10/9	吉他英雄 史密斯飞船	RAG	Activision	5040日元
10/16	Wii Music	Music	任天堂	49.99美元
10/16	空中杀手 无罪王牌	STG	NBGI	7140日元
10/16	大怪兽对战 终极竞技场	ACT	NBGI	6090日元
10/17	鲁比克魔方世界	ETC	Game Factory	价格未定
10/21	蜘蛛侠 暗影之网	ACT	Activision	49.99美元
10/23	天诛4	ACT	FROMSOFTWARE	7140日元
10/23	巴洛克 国际版	ARPG	STING	3990日元
10/23	快乐舞蹈	RAG	NBGI	价格未定
10/23	天灾 危机之日	ACT	任天堂	价格未定
10/23	银星桌面游戏Wii	TAB	EA	3990日元
10/27	吉他英雄 世界巡回演出	RAG	Activision	39.99美元
10/28	劲舞狂歌 超级明星	RAG	EA	价格未定
10/28	蘑菇人：孢子战争	ACT	Gamecock	39.99美元
10/28	斯派罗 龙之黎明	ACT	Sierra	49.99魔元
10/28	詹姆斯邦德 余温之恋	ACT	Activision	49.99美元
10/30	牧场物语 兴奋的动物进行曲	SLG	MMV	7140日元
10/30	我的模拟王国	SLG	EA	价格未定
11/11	使命召唤5 战火世界	FPS	Activision	49.99美元
11/18	索尼克 释放	ACT	SEGA	49.99美元
11/13	颜料宝贝	ETC	THQ	6090日元
11/18	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	价格未定
NEW 11/20	家庭教师杀手REBORN！禁断的暗之三角盒	ACT	MMV	7329日元
NEW 11/25	古墓丽影 地下世界	ACT	Eidos	39.99美元
NEW 11/27	凉宫春日的激动	RAG	KADOKAWA	7140日元

XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/23	完美机车	RAC	Disney	59.99美元
9/23	战火兄弟连 地狱之路	FPS	育碧	59.99美元
9/23	弹震症2 血痕	FPS	Eidos	59.99美元
9/23	致命车手	ACT	Midway	59.99美元
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warnar	39.99美元
9/25	少女巡航机G	STG	KONAMI	6980日元
9/30	传奇 潘多拉魔盒	FPS	Gamecock Media Group	59.99美元
10/2	雷电4	STG	微软	7140日元
10/7	裂痕	ACT	LucasArts	59.99美元
10/9	吉他英雄 史密斯飞船	RAG	Activision	5040日元
10/9	吉他英雄 世界巡回演出	RAG	Activision	11667日元
10/14	FIFA足球2009	SPT	EA	59.99美元
10/14	黑道圣徒2	ACT	THQ	59.99美元
10/14	战斧 兽骑士	ARPG	SEGA	59.99美元
NEW 10/14	死亡空间	FPS	EA	59.99美元
NEW 10/14	亚尔古的崛起	ACT	Codemasters	59.99美元
NEW 10/17	指环王 征服	ACT	EA	59.99欧元
NEW 10/21	孤岛惊魂2	FPS	育碧	59.99美元
NEW 10/21	神鬼寓言2	ARPG	Lionhead	59.99美元
NEW 10/21	蜘蛛侠 暗影之网	ACT	Activision	59.99美元
NEW 10/28	辐射3	RPG	Bethesda Softworks	59.99美元

PS3

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/23	战火兄弟连 地狱之路		育碧	59.99美元
9/23	致命车手	ACT	Midway	59.99美元
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warnar	价格未定
9/23	完美机车	RAC	Disney	59.99美元
9/25	交叉利刃	ARPG	COMPILE HEART	7140日元
9/25	潜水员假期 被隐藏的记录	AVG	SCEJ	5980日元
9/30	传奇 潘多拉魔盒	FPS	Gamecock Media Group	59.99美元
10/7	裂痕	ACT	LucasArts	59.99美元
10/9	吉他英雄 史密斯飞船	RAG	Activision	5040日元
10/9	吉他英雄 世界巡回演出	RAG	Activision	11667日元
10/14	FIFA足球2009	SPT	EA	59.99美元
10/14	战斧 兽骑士	ARPG	SEGA	59.99美元
NEW 10/14	黑道圣徒2	ACT	THQ	59.99美元
NEW 10/14	亚尔古的崛起	ACT	Codemasters	59.99美元
NEW 10/14	海豹突击队 对峙	FPS	SCEA	59.99美元
NEW 10/14	死亡空间	FPS	EA	59.99美元
NEW 10/15	FIFA足球2009	SPT	EA	59.99美元
NEW 10/21	孤岛惊魂2	FPS	育碧	59.99美元
NEW 10/21	小小大星球	ACT	SCEA	59.99美元

NDS

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/22	星之卡比 超级华丽	ACT	任天堂	29.99美元
9/23	魔界战记 魔界王子与赤之月	SRPG	日本一	29.99美元
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Traveller's Tales	29.99美元
9/25	美少女梦工厂4 DS 特别篇	AVG	CyberFront	5040日元
9/25	世界毁灭	RPG	SEGA	5980日元
9/25	噩梦骑士	RPG	STING	6090日元
NEW 9/20	索尼克编年史 暗黑兄弟会	RPG	SEGA	35.99美元
NEW 9/25	美少女梦工厂4 DS 特别版	AVG	CyberFront	5040日元
NEW 10/2	无名英雄 木马的咆哮	ACT	D3 Publisher	5040日元
NEW 10/9	铁道少女DS 末端记忆	AVG	Takaratomy	5040日元
NEW 10/16	卡片召唤师DS	TAB	SEGA	5040日元

PSP

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warnar	29.99美元
9/25	玛娜学派 学园的炼金术士们 携带版PLUS	RPG	Gust	5040日元
9/25	大战略 大东亚兴亡史 虎虎虎 奇袭成功	SLG	SystemSoft Alpha	5040日元
9/25	美少女梦工厂5 携带版	SLG	GAINAX	5040日元
9/25	卡尔迪那鲁之弧 携带版	TAB	Idea Factory	5040日元
9/25	恋爱的烦恼 临海学校篇	AVG	MMV	5225日元
10/2	一骑当千 雄辩之拳	FTG	MMV	5299日元
10/9	超时空要塞 边境王牌	ACT	NBGI	5040日元
10/16	勇者别嚣张or2	ETC	SCEJ	3980日元
NEW 10/23	死神 BLEACH 灵魂狂欢节	ACT	SCE	4980日元
NEW 10/23	石榴石纪事 红辉的魔石	ACT	SEGA	5040日元

CAPCOM

格斗人物志全方位解读——

游戏天尊

KEN来自美国的格斗家，儿时曾拜师于刚拳手下与隆共同学习格斗技巧，虽然在招式上与隆形态相同，不过跳起来的攻击特技与升龙拳会更容易发动，相比隆，肯是一个更加具有攻击性的角色。随着《街霸》的不断创新肯早已经不是一个只是外形上与隆有着区别的角色了，最早从龙卷旋风脚一直到如今的疾风迅雷脚，肯正在向着速度与打击并重的角色发展。 □文/菜团

街霸II 四大天王



终于战败了想要统治世界的VEGA后，一个女子来到了肯的近前。“ELIZA，你怎么会来到这里？”“我来找你”。





一场战斗结束之后肯与ELIZA结成了夫妻。

街霸ZERO



一番苦战之后肯终于找到了师兄隆，“嘿！终于找到你了，你现在很有名啊。”“嘿嘿！好久不见了肯，你也很风光啊。”两个师兄弟像平时练功一样的互相嘲讽着。“这次的我可是很辣手，要不要试试？”“来吧！我们还等什么呢?”

苦战后，肯终于击败了一直想要超越的对手——隆。“没有想到啊！肯，你竟然变得这么强。”“你也一样啊！隆”肯伸出手拉起了他的兄弟。”本次比赛结束后我要继续去旅行，肯你是怎么想的呢？”“我要准备去美国继续修行，希望可以遇见强悍的家伙。”交谈过后，隆与肯两位格斗家正式踏上了各自的道路。



回到美国的肯参加了全美格斗大赛，在预选赛结束后，一个女孩过来搭讪。“Hi！你好强啊，为什么比赛？钱？还是想成为明星？”肯看着他笑着回答道：“有一个男人，我必须要打到他，参赛是为了准备再与他一战。”“呵呵，奇怪的家伙，我叫ELIZA，请多关照。”

街霸ZERO2



为了再度与隆一战的肯，废了好大的力气终于找到了那个家伙，“嘿！兄弟好久不见了，找得我腿都快断了。”此时的隆正处于纠结状态，十分惆怅的对肯说：“我？到底为什么而战？打败了SAGAT就证明我是真正的格斗家了么？”“喂喂！你老毛病又犯了，快来跟我决个胜负吧，让我来打醒你。”

一番苦战之后肯再一次击败了隆“快站起来，隆，你这个没出息的家伙，还是一点也没变，我不知道你跟SAGAT的战斗中发生了什么，但是我们只能从战斗中找寻答案，也许……。”



“这个给你，再迷茫的话就拿出来看看，你就会想起我，和刚才的那场战斗。”

肯给隆的是什么呢？原来就是肯一直绑在头上的那条红色头带。

然后二人分道扬镳，开始踏上了各自的旅程，并相约再战……



哈！“这家伙，真厉害啊。差点就被他干掉，那样的话就会被他说教一番吧。”

街霸ZERO3



肯终于见到了本次大赛的幕后主谋者VEGA，一番苦战之后将其击倒：“哈哈，好强的家伙啊！别装了，赶紧起来”VEGA狂笑不止：“那么，马上就让你痛快，我要注入最强之力。”





再次交锋后，肯使用了与隆共同参研的技能——升龙拳！

华丽的招式过后VEGA惨败。



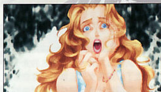
隆！我已经变了很多，下次与你交手的那一瞬间，会感觉到什么呢?

《街霸3》



“来吧，梅尔！集中注意力！”

啊！肯的表情十分地痛苦，难道?



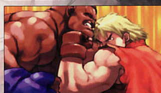
ELIZA焦急的跑到肯的身旁“啊！肯！梅尔，你究竟对爸爸做了什么？”





肯一脸苦笑着说道好儿子你赢了。

《街霸3.3》





什么秘密组织，简直是一群佣兵，不过总算遇到一个像样的了。说完这句话的肯和吉尔开始进行最终对决。

全美格斗大赛的赛场中，肯使用升龙拳击倒了最后一个对手。



“好厉害啊，肯选手获胜，全美史上第一个三连霸，他的朋友和亲人也一起上来庆祝了。”主持人幽默风趣的说道。



“哈哈哈，怎么样，事先约好的，是用了30秒没错吧。”哦，对了，送给你吧，这个全美冠军奖杯，你不是很想要么？”希恩一脸苦笑的说道：“但是，师傅，这还有什么意义啊！”



“啊，是啊，你倒是还蛮在意的，不过至少你还是进了预赛，不过有我在，想获得胜利是不可能的，哇哈哈哈哈。”

——人物志全方位解读——

格斗之王

霸王丸宝历13年生于武藏国，从小学习剑术，15岁夸口无敌于天下，却败给四国的柳生十兵卫，至此方知天外有天。欲周游各地修行剑术，从此踏上流浪之路。之后借由斩红郎之女口中得到"鬼"之秘闻并允诺一战，完胜鬼之斩红郎还愿诗织后再次踏上修罗之路。寥寥几句说罢霸王丸的侍魂之路。

拥有强力的斩杀技，当愤怒达到顶端后的跳跃强斩更可以说是威力超群，有时候能够起到一刀定胜负的作用。作为侍魂中的人气角色，霸王丸的"狂与狠"一直都是玩家们称赞的地方。酒与剑，有了这两样他别无所求。

□文/莱团

侍魂



我天草应魔神之邀来到人间，黑暗神大人啊！请等待着我，过不了多久我就能够将你的身体与灵魂融合为一体。



以天下第一而闻名的豪剑士霸王丸为了寻找黑暗神从而踏上征程，服部半藏为了阻止霸王丸的杀意而前来阻挡，此战霸王丸轻松胜利，哼："你还差的远呢，"话音未落，天空乌云骤变，一个强大的亡灵出现在霸王丸眼前："呵呵呵……我是暗黑神——天草的怨灵。""亡灵找我有何贵干？"霸王丸不解的问道，"……你很强啊，能不能借我一用？你的力量加上我的魔力，在这世界上就是无敌的。""想要俺的身体？哈哈哈！不好意思俺只喜欢一个人行动。""愚蠢!竟然敢拒绝黑暗神大人的要求，你等着死吧！"



说完后一切回归原样，一定要得到复活黑暗神大人的风凌石，来吧！让这里逐渐变成一个地狱吧！此时的日本到处都是火海与灾难。霸王仰天大笑；"来吧来吧！让本大爷给你点颜色看看"。与天草决战的时刻越来越近了。



终于到了与你决胜的时刻，霸王丸就用你的身体作为黑暗神大人的载体吧！慢慢你等着我的力量将你吞噬吧！在封印黑暗神的石头前，霸王丸与天草展开了决战。



消灭天草之后霸王丸对天草说："你因为太自负而懈怠了修业，这就是你的败因。"



此时一位女子的声音从远处传来："霸王丸殿下。眼前的女子名叫静，她想要一直追随霸王丸。"不要再跟着我了，既然有了剑，就不需要女人了。"看似冷酷的话语，其实里面藏着温柔，一个拿剑走天下的男人，随时都有危险，让一个女人跟着自己无疑给她也包括自己留下了祸根。



再看一头霸王丸和一个不知名的女子准备比武了，那名女子玩家们一定非常眼熟吧？没错她就是饿狼传说系列中的人气角色，不知火舞，"哼，别以为你是女人我就会对你手下留情。"



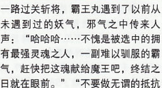
不知火舞此时也摆好了战斗姿势："你来吧"！"承让，了不起啊，我已经开始喜欢你了。"一番较量之后尚未分出胜负的霸王丸微笑着说道。

真侍魂 霸王丸地狱变



上次的祸事已经随时光远去，现在，暴风雨前的不详之兆再次袭来。霸王丸站在山头愿望那片不祥之云："这种感觉，真让人不爽，俺又要出马了。"





一路过关斩将，霸王丸遇到了以前从未遇到过的妖气，邪气之中传来人声："哈哈哈……不愧是被选中的拥有最强灵魂之人，一副难以驯服的霸气，赶快把这魂献给魔王吧，终结之日就在眼前。""不要做无谓的抵抗了，这魂魄在你体内真是糟蹋了，让我吃掉你来结束你的痛苦吧。"，眼看霸王丸即将遭受到危机的时候，"给我住手！"远处一个男子的呐喊让水姬停止了侵蚀霸王丸的打算。"住手，魔界的家伙！我曾经也被夺去了灵魂，坠入魔道而以杀人为乐，后来却被人拯救，这回我是作为人类出手。"不过已经成为人身的天草哪里是水姬的对手，一番苦战之后落败。



召来妖魔乱世的是魔界凶神——罗将神，他附身在前来除魔失败的巫女美州鬼上，并以两颗宝珠，试图让暗黑神降临在这片土地上，霸王丸赶到了魔界凶山，"让俺来降妖捉鬼吧！"





修炼了浑身本领的霸王丸成功地阻止了罗将神水姬，并且将它的灵魂再次封印。不过这时霸王丸的对手牙神幻十郎却找到了他，看到受到重伤的霸王丸，幻十郎的杀心顿起。由于与水姬一战，导致霸王丸失去了大量的元气，如今他打不过幻十郎了，"哼哼！你不是很强么，霸王丸。"



就在幻十郎准备出手了结霸王丸的时候，静再次出现了。"等等"，"霸王丸殿下已经输了，胜负已分，请不要再伤害他了。幻十郎不忍在女人面前出手，"这……好个小妮子。"算了，我先暂时留着你的命吧！"



虽然你不让我跟着你，不过我的心总是能够找到你！



"静"一个名字顶得上万语千言，两个相爱的人注定还是会走在一起，"我是个为剑而生为剑而死的人……对不起，静。"



此时不知火幻庵出现在二人刚刚离去的草地上，这两个家伙真是"感动让人想哭呢。"

霸王丸与静两人归隐山林，不过邪恶的乌云并未散去。

大墙画廊

这绚烂的世界需要你那一抹色彩！

●普通邮寄或电子邮件均可，推荐使用电子邮件。邮寄地址是北京东区安外邮局75号信箱，邮编100011；电子邮箱是meeko.dr@qq.com

●投稿需附注真实姓名、地址、邮编、身份证号码，缺少信息将无法发放奖品。

●文件请使用JPEG格式，像素大小至少在800×600以上，画稿比例请参照本期刊登的作品。

●画稿内容需与游戏相关，谢绝一稿多投，除临摹外画稿严禁任何形式的抄袭和剽窃，一经发现将永不录用。

●录用与否恕不另行通知，请谅解。

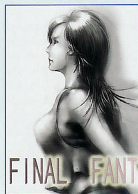
感谢大家对大墙画廊的支持，希望大家踊跃投稿，共同为大墙添彩！

□责/弥可

最佳画工奖



精灵魔法师　广西南宁　范文雯　非常唯美的画作！整个画面给人感觉柔柔的，仿佛真的有一阵微风从耳畔拂过。虽然没有写名是哪个游戏的，不过却给人一种“RPG里的精灵魔法师就应该是这样”的感觉！



FF7　广西北海　梁远生　你画的应该是蒂法吧？画工不错，不过你好像没有抓住她的特点啊，感觉大街上这样的女孩很多，如果不做特别说明很难想到她就是蒂法。



放浪冒险谭　昆明石林　李国俊　能够看出来这是你的手绘作品，画工很不错。不过就没有必要用电脑再加上游戏的LOGO了，感觉与画稿本身不是很协调。



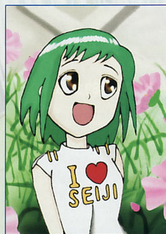
街霸IV　河北石家庄　FOXX　人物的胳臂有些过于粗，脑袋却偏小，不太合比例。不过画作整体十分富有动感，神态也很好，仿佛能感受到人物的力量和热血。也许创作就该是这样，不要拘泥于形式吧。



Sleeping Omega　广西河池　韦耀　上一期的最佳画工奖得主，绘画水平还是一如既往的高呢！画面整体很有魄力，光柱的效果很赞。不过这次的画面略显上松下紧，整体的风格也与FF有些远。



恶魔猎人　山东济南　GodScream　新人王尼禄的人气已经明显有超过但丁的势头了啊！画作刻意突出了他的恶魔之手，可以说是抓住了人物的特点，如果眼神再传神一些就更好了。



春日野美鸟　山东莱芜　周通　弥可不太能看得出来这是什么游戏里的人物，感觉有些像漫画《和四叶在一起》里面的四叶，很可爱。第一次创作已经很不错了，再接再厉哦！



黎明前的战斗　湖北武汉　赵俊超　这不是夏亚吗？弥可对他的印象可是一团红色哦，却被你画得这么“冷艳”，呵呵。可能正因为颜色的关系，画稿整体感觉有些偏暗了。



本期礼品是金色35周年纪念限定版机器猫，非常的特别哦！送给本期最佳画工奖得主——广西南宁的范文雯！《精灵魔法师》给了我们唯美的享受，请继续加油，大墙画廊是展现你才华最好的地方！

名越武艺贴

把作品卖个好价钱与制作出自己满意的作品，二者之间的关系相当微妙。

第二十回 经营与制作的艰辛

升官了，但更忙了

大家好，写这篇文章的时候正赶上黄金周放假，每年到这个时候都会取消连休，这已经成为一个惯例，今年也不例外。学生时代的好友向我询问，“GW（黄金周）干什么去？”“工作啊。”“什么？黄金周也工作么？现在的你好像已经是社长了呀。”类似这样的对答已经不知道有过多少回了，不过，既然有了自己的团体，我想尽可能多做一些事情。人到了一定的年龄，思想就会发生变化。年轻的时候去寻求刺激、交朋友，稍微成长一些就想干事业，这是再正常不过的了，几乎大多数人都抱有这样的心态，只不过有的人缺少一些机会，而有的人则被一些事情所牵绊罢了。

我身兼经营和制作这两项艰巨的任务，所以在某些特殊的时期常常会忙的找不到北，比如3月和4月的时候，真是非常的忙碌，对游戏人来说也是经历考验和发挥能力的时段，首先，在3月，要估计预算、为员工修订新的薪金和待遇，最重要的是制定下一期的详细计划；4月，要进行今年度招收应届毕业生的准备工作，而且还要为下个月即将召开的E3展做准备，就是这样。

都说压力太大是可以杀人的，这并不是随便说说而已，我深有体会……不过也并没有那么夸张。

确实，在工作的量上，负担是多了一些没错，不过同时作为经营者和制作人所引发的紧张压力却并没有太多。其实，这两项工作如果分别交给两个不同的人来担当的话，反而会因为两个人思想的差异等这样那样的原因而互相引起压力。有的人总是为经营和制作这两个方面哪方更重要性的问题而烦恼。那么，这次我想把自己的一些想法和大家来谈一下。

光是制作人和经营者这两种立场的关系，就是个说不完的话题。

首先，先从结论说起，不管是制作还是经营，这两方面都很重要，不过前提是在双方都互相尊重的情况下。

长久以来构成公司的三大要素已经根深蒂固的印在了人们的脑海里，这三样就是“人”、“物”、“钱”。这三大要素进行整合后，产生出一定的结果。最佳的状况是，“很少的人”、“小规模”、“低预算”，做出非常棒的作品，很卖座；反之，最坏的状况是，“人员庞大”、“规模大”、“高预算”，但是做出的作品非常差，当然这是不言而喻的。不过照着这样的想法顺下去的话，感到有些奇怪，为什么没有把“时间”这个要素计算在内呢？实际上，“人”、“物”、“钱”这三个要素只是投资的雏形而已，最后还要乘以“时间”的系数，最后才能得到最终的投资预想。如果“人”、“物”、“钱”这三样每个的量是1的话，时间系数也是1，最后相乘的结果是3。如果“人”、“物”、“钱”这三样每个的量是2的话，时间系数减半为0.5，最后相乘的结果同样是3。投入大量的人力物力，结果时间用了一倍，所以最后的成果也还是不会很好，就是这个道理。当然，投入加倍的人力物力，而所用时间减半的情况也并不是没有，不过很多困难都是不可预知的，而时间也会因各种各样的情况发生。所以，正确的公式应该这样计算：（人+物+钱）×时间×经验。当然，根据职场的不同，还会有另外的系数要考虑在内。

但是，经营者有时却并不认可这个公式。

确实，乍一听这样的说法似乎很难理解，不过作为要卖钱的商品，这都是必须要考虑的事情，有对钱的意识这也是制作人必须考虑到的情况之一。“将作品作为商品来考虑，作为制作人，越是有这个意识的话越好。”也许会有人这样说，不过，这一点与作品的好坏并没有直接的影响。是否将最初的预算公布给大家？涉及钱和技术的问题要如何和大家商榷？如果超出了最初的预算的话，是应该放弃呢？还是继续投入？作品还没有制作出来的时候会有多少期待值？这些涉及到公司主宰人的判断，没有一个问题有正确（唯一）的答案。根据每个公司的情况不同，做出的判断也不一样。制作人和经营者双方需要步调一致，才能避免一些因为互相的摩擦而引起的问题。所以，最初贯彻于制作人头脑中的“制作人=不必理解经营方面的事情”这一错误的观点必须完全纠正。



但是，在一开始就宣布预算，这已经成为一个不成文的惯例。

在紧张工作的进行中，有些事情是非常的重要的，在初期的投资中，所有的资源都是以人为中心的。物也好钱也好，都是由人来支配，如果忽视了这一点的话，公司的状况就会变得非常糟糕。我也参观过很多公司，让人感觉到“公司人”在这里的地位是第一位的，而不是物品和钱，这样气氛的公司，才是真正当之无愧的好公司。物、钱都只能发挥有限的力量，也就是所谓的物有所值，100块钱的东西只能发挥100块钱的能力，而人却不是这样，往往可以“物”（这里的物应该换作人才对）超所值，只要有一个很好的团队，就能发挥出无限的潜力。

公司每年都会定期招收应届毕业生，这并不是一项刻板的制度，也不是拿年轻人当成新陈代谢的细胞来替换退休的老员工，因为公司毕竟还没发展到那么“年长”的程度。之所以每年招收一些年轻人，是出于诸多的考虑，其一，世界每天都在不停的变化，无论什么地方，不仅是市场，人也是如此，人们的想法随时都在发生着转变，抓住时下所流行的趋势，并不是靠自己的直觉那么简单，而是多听多看，从年轻人那里总能吸收到很多有营养的东西；其二，因为年轻人有很强的好奇心，不仅如此，他们对新知识的吸收能力又非常的强，作为新会社人，对新金的要求也并不高，在劳动力方面的性价比（虽然这么说有些失礼）是比较高的；其三，虽然是新人，但是其中并不乏高手和才智之士，光是发掘他们不可预知的能力就是一件非常有意思的事情。

团队的作用也丝毫不可小视，怎样来很好的组建并运作一个优秀的团队也是一门高深的学问，正如前面所说，每个人的想法都有不同之处，有的人想多赚一些钱，有的人想多休息几天，而还有的则喜欢和同事聊天，怎么将这看似不和谐的旋律揉和成一曲佳音，则需要花一番功夫了。

当经营和制作进入十分紧张的状态时，唯一可以从中得到帮助的既不是物也不是钱，而是人才，对，这就是我信奉的。

名越作品之《战场的女武神》

这是一部PS3平台的SRPG类型角色扮演游戏，于2008年4月24日发售，由名越稔洋与樱大战小组共同制作完成。游戏的画面采用了类似于中国水墨画风格的新手法，使人物的表现更加写意，吸引玩家。不过名越一再强调，画面的细腻柔滑与剧情表达的内容恰恰相反，本作努力展现给大家的是战争的残酷和人性的种种，当然其中还穿插了爱情插曲和国家利益，两种截然不同的表现风格同时贯穿于一部作品中，也凸显了名越高超的驾驭能力。□责编/蔬菜汁

小岛の视点 Vol.13

每个年代都有着自己独特的时代特色，小岛那一代人有过什么样的怪趣味呢？

第十三回　撰写博客终于期满1月，人生难道就是原地转圈？

用音乐CD装饰房间的年代

从开博到现在已经整整一个月了，现在已经习惯了，以后还会继续写下去。昨晚，为了庆贺连续写了一个月而举杯庆贺，不过只有我一个人。

白天，在商店买到了"NEW ORDER"乐队新专辑"SINGLES"的日本版。赶紧回公司一饱耳福，由于太着急了，把随光盘附赠的礼券扯坏了，这样的话就不能参加抽奖了，原本有机会可以抽到"特制海报"的，不过，算了，反正也抽不中的。

我的运气特别差，尤其是抽奖，从来都没有中过。尽管如此，除了"PROCESSION"和"TEMPTATION"以外，我拥有几乎所有的正版，所以，我把最喜欢的"FINE TIME"和"TRUE FAITH REMIX"的封面放在房间里作装饰来显摆。

"用音乐CD的封面来装饰，这还真是40岁大叔的恶趣味啊。"也许有人会这样中伤我，但是，在我的那个年代这并不算什么特别的事情。用音乐封面取代绘画和海报来装饰房间，这是我表现自己的"手段"之一。

在属于我的那个激情燃烧的岁月，CD不仅仅是用来听的，也可以用来作为装饰品，不过现在，音乐CD已经向着便携、小巧的方向发展了，这样尺寸的封面什么也表现不出来，以前的大CD，光封面就是一道靓丽的风景。

那时候的CD还不能快进，必须从第一首歌一直听到最后一首，这时，封面和歌词就成为消磨时间的工具。

以前，一冲动就买CD听的人非常多，大家都把偶然淘到的宝贝封面装饰在墙壁上。我所喜欢的一个音乐家是艺术性十分浓厚的那种，他把音乐当作绘画展现给人们，这是一种视听结合的新感觉形式，当然，他的演奏不是特别好。

有一段时期，完全复刻名CD的纸包装系列曾经十分流行。当时设计的尺寸是LP，因为缩小的缘故，看上去十分的别扭，就像名画一下子被缩小了若干似的，看起来不那么过瘾。而小岛组第一次采用现在规格的CD，是2004年的E3上展现《MGS3》的时候。

我也非常喜欢"NEW ORDER"和"JOY DIVISION"的作品，因为是彼特萨维尔担任封面制作。我参加了2年前在原宿举办的彼特萨维尔作品展，简直让我们这些3、40年代出生的人心潮澎湃，如果有一天能拜托他来帮我们制作游戏封面就好了。

感冒大流行

中午，跟高岛先生一起到"黑泽"吃饭，我们点的是炒面和猪肉饭。一边吃，一边诉说彼此的近况，我们有很长时间没见过面了，最近一次见还是几个月以前的事了。饭后，在"IDEE CAFFE"喝茶小坐了一会。我要了平时经常点的洋酒。

从高岛那里得到了一些电影情报，《三丁目的夕阳》马上就要被改编成电影上映了，这是一部十分感人的片子，尤其是40岁左右的人，一定会被其中的"昭和"往事所打动。下次一定要去看。

不仅是小岛组，整个公司都被流行感冒所包围，健一郎君也不幸感染了感冒。我因此每天都有喝"葛根汤液"（类似于中国的板蓝根冲剂一样的感冒药），即使这样，嗓子里也还是怪怪的，只好加倍的多吃蜜桔了。

在游泳池游泳后，在这里吃了晚饭，很健康的一个傍晚，明天就要去那须参加一个重要的会议，不知道能不能更新博客了。半夜时分，一边喝着久违的啤酒，一边回想这短暂而有趣的一天，不想那么早就去睡。

山手线一周计划

早上，在山手线里摇晃来摇晃去，盯着看板上的车站名看的时候，忽然发现一件事，来东京已经9年了，几乎每天都乘坐山手线，到今天怎么也坐了几千回了，但是，但是，"我从没完整的乘坐它转过一圈。"

仔细想一想，确实没有乘坐山手线一圈的记忆，不管是外环还是内环，哪边都没有达到过一圈，形成一个O，最多也就是达成一个C。也就是说，一直以来我都只是从这点到达另一点，从没回到过原点一次。这9年来，一直是在反复的进行C行军。注意到这点以后，我不仅使劲盯着看板上的车站名，努力回忆。

"哎？好像从来没在池袋和上野间穿行过。"在记忆中探索残片，确实是从没有一次从池袋到达上野的印象，静下心想一想，真的没有。

所有的站名我都有印象，什么"日暮里"、"巢鸭"、"田端"，唯独没有那两个站。

这一小小的发现让我感到十分的好奇，"自己到底是经常在什么地方生活呢？"从这些站名就可以轻松回忆其许多往事。习惯真是一种可怕的东西，我感觉自己并不是生活在东京，而是生活在一个以自己为主的小圈子里。就像是蚂蚁一样，机械的从这一点到另一点，天天如此，循环往复……我想，再过个几十年也还会是这样，不会有任何的改变吧。有时候，人是那么麻木，生活是那么无趣，真没意思。

环行一周的话，心情会有怎样的变化呢？我好像发现了很有意思的事情，就像小时候发现了从没见过的新事物一样，也许，住在东京的人也有很多和我一样从没坐山手线环行过一周吧，其实更出人意料的是，竟然有很多东京人没有见过东京塔。尽管我也只去过两次。

山手线刚试运行的时候，大家都说它快的可以追赶上太阳的余辉，因此，在山手线试运营的时候有很多人争着去尝试，想要知道它是否能真的追上太阳。不过很可惜，我因为有事，错过了那次的试乘体验。作为补偿我参加了新干线和飞机的类似试行活动，不过说实话，那时候如果参加的话，我一定会体验一下环行一周到底是什么感觉。人生就是这样，总是期待时光能够倒流……

□责编/蔬菜汁



Profile

每天坚持撰写博客虽然算不上很难，但是一个月下来也让人有些吃不消，有时候陪客人宿醉到凌晨，连睡觉都只有几个小时，更谈不上写东西了，有人说，日本的繁荣经济是靠一群"忙死族"在支撑着，就像蚁群中的工蚁一样默默的付出奉献，并不是自夸，但是这点我很有感触。

电子游戏史前时代

——FAMILY COMPUTER诞生之前的10年

世界上第一台游戏机是什么？任天堂红白机？雅达利2600？也许你不是很清楚，但是早在1972年，由美国的电器公司Magnavox发售的名为Odyssey（奥德赛）的机器，是历史上第一台使用电视作为显示设备的游戏机，也是电子游戏第一次作为家庭用商业产品出现在市场上。尽管在那个时代游戏机的画面与声音效果只是出于极其原始的阶段，但是现在的游戏机具有的几大特征——连接电视、专用控制器以及可换软件的设计，都已经初步成型。可以说，是奥德赛的发售开创了电子游戏家庭化的历史。

“奥德赛”的诞生

说道奥德赛，不得不提到这台主机的设计者。他就是美国犹太人拉尔夫·贝尔（Ralph Baer），一位电子发明家。他于1922年出生于德国，在童年的时候因为纳粹德国对犹太人迫害日益严重而随家人迁居美国。在18岁的时候，他从美国的国家无线电研究所毕业，随后作为军人参加了第二次世界大战，飞往伦敦作为技术人员为盟军总部服役。战后他又从芝加哥的美国电视技术研究所取得了学士学位，先后在多个电子工业企业工作，之后成立了自己的公司并加入桑德斯协会（Sanders Associates，一个以国防工业名义成立的技术人员组织）。

当时这些技术人员在工作之余也利用电子设备的示波器制作了一些用移动光点显示的游戏，这是历史上最早的电子游戏，但是并没有人专门设计游戏机。在1968年，贝尔设计完成了电视游戏主机“Brown Box”（棕色盒子，因为使用棕色木质外壳得名），搭载了“狐狸与猎犬”、“乒乓球”等小游戏，还制作了最早的光枪游戏。但是Brown Box并未投入量产，只能造一台卖一台（当时每台Brown Box上都有贝尔的签名，留到现在也是很有价值的文物了）。当时能够玩到这个主机的，除了“世界第一玩家”贝尔之外，只有为数不多的人。

在1971年，Magnavox的副社长对贝尔的发明产生了兴趣，决定将其投入大批量生产，并且给它起了一个新的名字——奥德赛。这个游戏机的名字与长篇史诗关系不大，来自1968年的好莱坞著名科幻电影《2001太空奥德赛》（2001: A Space Odyssey），这部电影是科幻片的经典之作，不但在当时造成巨大影响，直到现在依旧被许多人称道。受电影影响，人们对这台主机产生了很大兴趣，加上Magnavox在主机发售之前进行了大规模的宣传，奥德赛在推出之后反应不错，但是当时人们对游戏机的了解几乎为零，许多人甚至以为这台主机只能在Magnavox的电视上使用，导致没有Magnavox电视的人对这台电视兴趣不大。好在Magnavox的电视在美国普及率不低，所以奥德赛最终卖得也还算过得去。由于游戏内容过于单一，机器的销量也不是太大，所以1974年这台主机就停止生产了。



↑奥德赛诞生的时候，彩色电视刚刚在美国推广，很多人都是用黑白电视碗这个游戏机的。

←拉尔夫·贝尔给我们带来了世界上第一台游戏机，从此世界进入了“第九艺术”时代。

原始而丰富的软硬件设计

奥德赛主机由本体和两个控制器组成。游戏机本体的主要原件是晶体管和二极管构成的电路，没有集成电路。控制器与现在的手柄相差较大，没有方向键和按钮，只有两个旋钮一样的东西在控制器两端，可以控制光标上下左右移动。主机也配有多个“卡片”，但是它并非存储游戏ROM的卡带，仅仅是跳线开关而已，奥德赛的游戏都是固化在机器内部的。玩家把带有不同跳线的卡片插进机器里，连接机器本体内置的游戏电路，就可以玩到不同的游戏。主机本身附送6张跳线卡片，要想玩其他游戏的话，就必须另外购买卡片才行（当然了如果玩家精通电器知识，也可以自己做个卡片试试看）。至于音频方面，Brown Box是有声音输出的，但是奥德赛为了节省成本取消了声音部分。最初的玩家们面对电视进行游戏的时候，就像欣赏一部无声的默片一般，听不到任何声音。

说到游戏的画面，奥德赛主机只能显示光点，如果只看电视屏幕的话，你只能看到一堆小白点或者白色方块在移动。这是因为奥德赛主机的机能实在是有限，无法精细地显示角色的外形。玩家们进行游戏的时候，必须使用特制的贴膜（Overlay）贴在电视上，每个游戏都有不同贴膜，而且对应不同大小的电视，贴膜也有两种不同的尺寸。该游戏机也对应光线枪，玩家们需要另外购买。另外还有类似大富翁的筹码和卡片，玩家在玩游戏的时候将电视当作棋盘使用。这些游戏虽然构造简单，可重复性也不是很强，但是在电子游戏刚刚进入家庭的时候，孩子们已经为这种神奇的东西惊喜不已了。

机能与成本导致的缺憾

作为第一台电视游戏主机，奥德赛的局限性也是很严重的。首先，机能限制使它只能显示光点和矩形，如果没有贴膜的话，游戏就无法正常进行。该主机对应的球类游戏没有分数计算功能，两个人玩的话必须有第三个人在旁边作为裁判和计分员。所有的游戏都是固定的，玩家购买的卡片数目也是有限的。这些不利的地方使奥德赛给人们带来的乐趣十分有限。游戏不支持声音输出也是一个不完善的地方。但是，在游戏产业刚刚起步的时代，这种机器已经是横空出世的奇迹了，作为玩家，人们对它也没有太多的非议。

对后世影响深远的里程碑

Magnavox的奥德赛主机为人们打开了通向电玩世界的一扇门。在美国，这部机器总共卖出25万台（一说35万台），光线枪大约卖出了2.5万套。当时这台主机虽然未在日本发售，但是有不少电脑爱好者对这台机器也产生了浓厚的兴趣。这种单机简化的计算机设备，不需要专门的显示装置，也不需要安装任何驱动程序，只要接上电视就可以直接，这正是至今为止电视游戏机最显著的特征。游戏机从计算机房和街机厅来到人们的日常居室中在当时已经有不少人预感，电视游戏将在今后人们的日常娱乐活动中占有一席之地。而后来的游戏机正是以奥德赛为样板进行设计和改进的。比拉尔夫·贝尔晚些时候入道的诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）制作了街机游戏《电脑空间》（Computer Space），但是因为游戏难度过高而没有成功。在1972年，这个29岁的年轻



■从奥德赛主机受到启发而产生的新型球类游戏机“PONG”，利用两边的旋钮控制光杆作为球拍，将光标表示的乒乓球来回击打。这个游戏机虽然依旧十分原始，但是已经有了比奥德赛更高级的设计，和自动计分的系统。由于球类游戏在欧美人气很高，所以这个 游戏机也迅速得到普及，造就了新一轮游戏的热潮。

开创家用游戏的时代 为世界带来电子曙光

游戏主机本体

奥德赛主机是世界上最早的游戏主机，规格虽然简单，但是却凝聚着制作人员的心血。从最初自娱自乐的机器到商业化产品，这是一个里程碑。

游戏控制器

奥德赛主机的控制器只能控制光标的方向，分为横轴和纵轴两个旋钮，玩家对游戏的控制局限于让光标横向或纵向移动，有一个Reset键。

最早的游戏卡

奥德赛的“游戏卡”实际上只是带有跳线开关的金属卡片，相当于电路的开关，可以启动机器内的不同游戏，兼有控制机器电源开闭的作用。

来自科幻电影《太空奥德赛》

人听说了奥德赛的消息之后，亲自前往Magnavox进行调查。看了这台主机之后，诺兰觉得它“没有多大意思”，但是电视游戏主机的概念却对其影响深刻，之后他创立了著名游戏公司ATARI（雅达利），模仿奥德赛主机的乒乓球游戏制作了带有音效的“PONG”，并且大获成功，该游戏也获得了“第一个在世界造成巨大影响的游戏”的称号。电子游戏随着球类游戏的风行而走红于整个世界，成为新一代年轻人最喜欢的游戏方式之一，这些都是后来的事情了，在1972年，世界上第一台商业化游戏主机取得的成绩，和后来的流行主机相比，显得微不足道。虽然奥德赛是一台默默无闻的主机，但是它引起的电子游戏大潮却影响了我们这些玩家当中的每一个人。



CHECK UP! 家用游戏机诞生之前

最早的电子游戏随着计算机的出现而诞生。在冷战初期，由于美苏两大阵营展开了以核武器、航天和战略导弹为主题的军备竞赛，双方都致力于开发运算速度更快的电子计算机，而计算机的示波器作为最直观的输出设备，也成为研究员们接触最多的东西。在1958年，美国人在工作之余为了缓解压力，利用计算机的示波器作为显示屏幕，制作了一个名为“双人网球”（Tennis for Two）的游戏。这个游戏虽然简单，但是却使工作人员从枯燥复杂的工作环境中得到片刻轻松的解脱，所以在问世之后立即在计算机科学家与技术员中流行起来。后来又有人利用计算机开发了一些其他的游戏软件，但是当时的计算机因为体积庞大，成本高昂，根本无法在一般家庭中普及，所以这些游戏也仅仅限于计算机工作人员当中。随着技术的发展，计算机研究人员逐渐增多，电子游戏也开始从这些人的自娱自乐中走出来，被一些具有商业头脑的玩具生产商看中，而逐渐走上了商业化的道路。我们所身处的电玩时代，从那个时候就开始了。



↑最早的Brown Box已经带有光线枪功能，并且支持多个不同的游戏。

←Brown Box的木制外壳使这台机器颇具古董玩具的色彩。

CHECK UP! 被塑料布装饰的屏幕

因为《奥德赛》只能在电视上显示光点和光杆，为了丰富游戏屏幕的内容，Magnavox在机器中同捆了塑料贴膜，玩家们将这些塑料布贴在电视屏幕上之后，就可以欣赏画面相对“华丽”的游戏了。





←就像街机的弹珠台游戏一样，奥德赛利用塑料布制作的“面板”将游戏画面装饰得丰富多彩。那个时候，游戏机就是简单的玩具。

“盛夏的北京，奥运的北京，一名游戏玩家的点滴生活。”

编者按　游戏玩家的生活是丰富多彩的，不管是宅与否，都有着太多太多可以谈论的闲间趣事。在这个新栏目中就将为大家讲述一些编辑们的欢笑与心声。第一期是本人，以后众编辑将一一与大家见面分享快乐，敬请期待！　□文/翅膀

“呼……呼……呼呼……嗯……?”

睁开惺忪的睡眼，习惯式地翻了个身，下面的凉席发出一阵碰撞的声响，外屋的电风扇无力地摇晃着自己的脑袋，窗外的夕阳透过窗帘射进一屡屡带着热气的亮光，让这间面西朝向的房间更显困倦之意。懒洋洋地从单人床上爬起来，发现电脑没有关，上去随便翻了几个帖子，顺手关掉了显示器，拉开窗帘，一股清风迎面扑来，一种莫名的舒适感传遍全身，似乎吹散了全部的睡意……

搬到这个南三环和南二环之间的小区已经5年了，虽然不像西单那样热闹繁华，但清静的人文环境还是让我逐渐喜欢上了这里，方圆几里内数家游戏店和电器城也满足了一位游戏迷和伪宅男的日常需求，地铁5号线的开通使得无论是上班还是去鼓楼掏金都变得如此便利。不过在这奥运假期的傍晚，还是想去附近的商城逛一逛，正好Xbox360还缺一条VGA线，电视卡的视觉虐待我是受够了。

出门下楼骑上那辆上个世纪买的自行车，穿梭在下班回家的人群中，享受着炊烟与汽车喇叭的市井气息，一盏茶的工夫，来到了这家号称沙子口宅基地的小商城。一、二楼的文化用品摊位仍然无法吸引我，径直坐扶梯来到三楼的IT用品市场，商贩的热情招呼声一如既往地充满了商业味道，零零散散几个摆着PS2的摊位前坐满了未成年的小学生，实况足球、三国无双在这些孩子们手里操作得出奇娴熟，几个稍大一点的孩子在聚精会神地对切《98UM》，超必杀连续技的呐喊声此起彼浮。我找到那家常买东西的摊位，“哟，小伙子来啦。”现在的老板似乎记性都非常好，只在这里买过一台DSL这位大娘就像老熟人一样每次都相见如故。在说明来意后，大娘从柜台下拿出一条又粗又长的线缆，这就是传说中的VGA线？“48块。”啥？大娘您宰人哪？“哎呀，这年头做生意也不容易……”一番讨价还价后，总算42块拿下了这个东西，顺手挑了几款游戏和两个线圈插头，准备收拾回家。“小伙子啥时买的360啊？”“嗯……上个月吧。”“多少钱买的，怎么不上我这儿来买啊？”大娘笑眯眯地调侃道，“嘿嘿，下次买360一定来您这里。”我心里暗暗嘀咕，上次买DSL您就少给我一根触控笔，害得我大老远的又跑了一趟，那时我就发誓主机大件之类的东西绝不在这类小市场买。正要转身离开，突然听到大娘猛声呵斥道：“那边的，时间到了时间到了，还续不续？”电视前的几个孩子显然正玩到兴头，无奈地放下手中捂热的手柄，摸了摸干瘪的口袋，站起身来缓缓向外走去。我走到扶梯口，想起中学时代的往事和此幕何其相似，叹气某些事物并不会随着时代变化而进步。出门时天色已晚，开锁推车，在零散的街头灯光下归宅去了。

“人呢人呢，都别装死人了，出来参加比赛！”

虽然游戏已经推出半年多了，但无论是网上还是线下《怪物猎人P2G》仍然占领着大批玩家的游戏时间。这不，以第九艺术闻名于世的综合论坛也在不定期举行三对三的速杀比赛，在上次当过一回裁判之后，一直跃跃欲试地想亲自参加一回。正好奥运会就要开幕了，借这个喜庆说什么也要玩上一把。借着便利条件很快联系好了比赛项目，被告知需要找两名队友组队。费了一番口舌之后总算拉了两名死党做壮丁，定名“路人众”，于是两个月没联过机的路人甲乙丙三人在临时拼凑之下走上了联机平台，开始了壮绝的狩猎会战……

“咦？没带回家玉！”第一局采矿石的比赛开头还算顺利，但在最后关头却发现自己犯了这个严重不可饶恕的错误，致使结束时间比原定的晚了半分钟之多，在接受了队友热情鄙视后，裁判也在对话框中打出了一连串的省略号。由于比赛任务是现场即时公布的，不会给予任何一方练习时间，面对第二局要挑战的“超级赛亚人2金狮子”，哥儿几个不禁有些手发颤，在简单制订了战术之后，跟着裁判进了任务……5分钟之后，在赛亚人疯狂的暴拳之下三人被打得满地找牙，预先准备好的陷阱也多半失去了作用，付出了两位路人猫车的代价之后勉强在9分钟时结束了战斗，看看所剩无几的报酬和差距巨大的任务时间，我无奈地笑了，这游戏手生几个月之后果然和菜鸟没什么两样了啊。

由于前两局都输了，所以原定的第三局浮岳龙就不用比了，虽然很没面子，但这个比赛还是重在参与，加上胜负的浮云竞猜，还是蛮有意思的，不过，看着那些猜我们路人队获胜的下注者们，我实在有种比中国男足还要中国男足的滋味……

“今晚将会是历史性的一刻！”

几位人高马大的老外拿着数码相机在不停地拍照，旁边身穿蓝衫的志愿者也向他们微笑挥手。今天本来是出来买《薄暮传说》的，没想到会在地铁站里碰到这么多国际友人，想想也是，几个小时后的鸟巢即将成为全世界瞩目的焦点，地铁5号线这个新兴的南北大动脉自然成了前往观看开幕盛典的快捷选择。在坐了一站地后，来到红桥肯德基旁的游戏店，JS无精打采地告知奥运期间停止货运身，游戏还不知道什么时候才能到。扫兴而归后在地铁站内又见到了更多的国际友人，这下他们更有兴致地拍起了合影，无意中一个闪光灯似乎闪到了我，哈哈，不知我这个伪宅男是否将留在某个国家纪念影册中的某一角呢？

从古访今的古典现代结合式演出，创意华丽满点的火花盛宴，照亮了整个鸟巢的上空，也震撼了每个电视机前的中国人，我们的祖国在李宁飞檐走壁的疾奔中像圣火一样照亮了世界的每一个角落，身为一名中国人，身为一名在日本欧美游戏熏陶下成长起来的中国人，在这一刻心中涌现出无比的自豪，因为，我们血管里流的是华夏民族的血液，不管身在何种环境，她的本质永远也不会改变。还有……

“歌唱祖国的红衣女孩实在是太萌了！”

PROFILE 中国健儿在奥运会上取得了前所未有的佳绩，可喜可贺！本人期待已久的《薄暮传说》也在奥运开幕几天后成功入手，更为可喜可贺！关于这作确实不愧于次世代传说之名，个人非常喜欢男主角尤利那种悠闲的性格，人这样活着才会快乐嘛，具体细节前期雪飞大人已有详细的攻略透解在此不繁述。下半年的游戏浪潮才刚刚开始，能活着真是件好事！